GAMBLER 7/95

PLAKAT GIGANT

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
lipiec
7
ROK 95
Cena 2 zł 30 gr (23 000 zł)

Gramy!



Lost Eden

Discworld



Wings of Glory



Do-sta-wa



Siedzieliśmy z kumplami...



i wspominaliśmy stare, dobre czasy, gdy...



przywieźli piwo...



i wybuchło straszne zamieszanie

Doomowe przedszkole

Rozbicie JAJCA

Ciepło, coraz cieplej

Środek lata to pora, kiedy komputery Amiga wykazują swoją wyższość nad wszelkimi klonami w kolorze niebieskim. No, może nie wszelkimi, a tymi, których producent nie wyposażył w radiator, wiatraczek, basen z trampoliną i lodówkę z napojami chłodzącymi. W zeszłym roku o tej porze (było 40 stopni w cieniu) redakcyjny DX2/66 padł złożony tajemniczą chorobą. Po półgodzinie od włączenia zasilania zawieszał się na amen i trzeba go było wyłączać na jakiś kwadrans. Potem cykl zaczynał się od nowa. Po zdjęciu obudowy i bliższym przyjrzeniu się procesorowi stwierdzono brak nie tylko wiatraczka, ale nawet radiatora... Dzięki Bogu, Intel zaopatrzył swój układ w bezpiecznik termiczny, który po przekroczeniu temperatury krytycznej po prostu go wyłączał. Przez najbliższy tydzień komputer „w negliżu" chłodzony był wentylatorem pokojowym.

A będzie jeszcze gorzej. Co prawda ostatnio coraz popularniejsze są procesory o zmniejszonym poborze mocy, a co za tym idzie – wydzielające (raczej wydalające) mniej ciepła, ale częstotliwość taktowania idzie w górę jak szalona i stumegahercowe komputery coraz częściej trafiają w nasze ręce. Wygląda na to, że znajdzie się dla nich jakaś praca. Gry wymagające 486 DX4/100 albo nawet Pentium trzeba już liczyć, używając obu rąk – ostatnio pojawiła się wersja Descenta z grafiką SVGA oraz gra Terminal Velocity, która za jedyne 30 USD oferuje takąż grafikę i tekstury o wysokiej rozdzielczości. Przewiduję zwiększone zapotrzebowanie na klimatyzatory. Jedyne 3000 złotych sztuka. Chyba że ktoś skonstruuje kartę do peceta, zawierającą układ chłodzący. Albo wreszcie powstanie karta graficzna specjalnie do gier, czyli wykonująca sprzętowo rozmaite cieniowania, teksturowania, renderingi i Bóg wie, co jeszcze. A wtedy gra klasy Wing Commander III pójdzie ze wszystkimi detalami na byle 486...

Wojciech Setlak

PS Wszystkich zainteresowanych serdecznie przepraszamy za to, że Gambler jest najtańszym pismem na rynku. Niestety, nie obiecujemy poprawy.

Redakcja

R O Z D

GAMBLER 7/95
Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 7 (20), rok trzeci
LIPIEC 1995
Nakład: 59 600 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider

Redaguje kolegium:
Mirosław Domosud
(z-ca red. nacz.
Opisy)
Grzegorz Eider
Jacek Grabowski
(VARIA'tkowo, News)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Jacek Piekara
(Publicystyka, Tete, News)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(p.o. red. nacz.
Temat numeru, Recenzje)
Aleksy Uchański
(z-ca red. nacz.)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński
(Listy do redakcji)

Współpracownicy:
Dariusz Bujalski
Jacek Ilczuk
Roman Sadowski
Przemysław Ścierski
Maciej Warzecha

Autorzy:
Tomasz Bagiński
Marcin Grabski
Marek Hurda
Jakub T. Janicki
Wiktor Kozłowski
Krzysztof Owedyk (Prosiaczek)
Dariusz Pietrzykowski
Paweł Pilarczyk
Aleksander Siwiński
Marcin Wichary
Przemysław Wnuk

Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk

A N I E

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU



Wydawnictwo LUPUS jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: lupus@sam.nask.com.pl

DTP:
Agnieszka Brzozowska
Piotr Kakiet

Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer

Korekta:
Lidia Sadowska

Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet

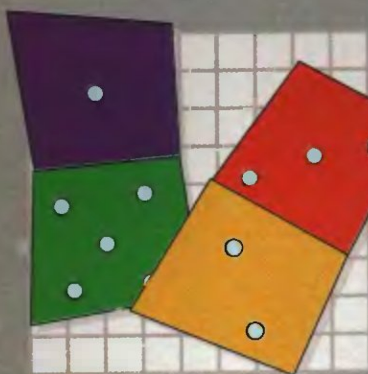
Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopalski

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.

Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65

Druk:
Zakłady Graficzne
Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5



ŚWIAT DYSKU

CYKL KSIĄŻEK TERRY'EGO PRATCHETTA O ŚWIECIE DYSKU (W ORYGINALE DISCWORLD) ZDOBYŁ SOBIE NA ZACHODZIE, A OSTATNIO I W POLSCE, ZASŁUŻONĄ SŁAWĘ.

Pratchett stworzył nowy styl uprawiania literatury fantasy, styl jakże różny od głupawych powieści Howarda czy naiwnych bajeczek autorstwa Norton, Wagnera, Moorcocka et consortes. Nie czas tu i miejsce, aby dokładnie omawiać powieści Pratchetta. Kto zechce bliżej poznać Świat Dysku, tego zapraszam do lektury – ukazały się polskie tłumaczenia dwóch „discworldowych" powieści angielskiego pisarza.

Discworld to świat magiczny. Płaska ziemia niesiona jest na grzbiecie czterech ogromnych słoni, te z kolei stoją na skorupie jeszcze większego żółwia. Rasy mieszkające w tym świecie potrafią korzystać z magii (z istotnymi ograniczeniami), ale istnieje tam też pewien rodzaj magicznej techniki, np.



aparat fotograficzny – to domek gnoma będącego bardzo uzdolnionym malarzem, a zdjęcia są po prostu jego obrazami.

Zarówno Pratchett, jak i twórcy scenariusza gry nie starali się sztucznie archaizować języka. Mowa, którą posługują się mieszkańcy Świata Dysku, mogłaby z powodzeniem być naszą mową. Sporo tam dowcipnych dialogów (i w grze, i książce), trochę czarnego humoru, trochę neologizmów.



Głównym bohaterem Discworldu jest niedoszły absolwent Niewidzialnego Uniwersytetu, czarodziej (a raczej namiastka czarodzieja) Rincewind. Rincewind zna tylko jedno zaklęcie, ale za to o tak strasznej mocy, iż wypowiedzenie go mogłoby zniszczyć świat. W dodatku nikt nie wie, jaka jest treść i siła owego czaru. Rincewinda poznajemy w chwili (mowa o grze), kiedy miasto Ankh–Morpork zostaje nawiedzone przez strasznego, ziejącego ogniem smoka. Mieszkańcy grodu giną na ulicach, opowiadają sobie przerażające historie o sile bestii, a władca jakoś nie reaguje, uważając wszystko za bajdy. Arcymag Niewidzialnego Uniwersytetu postanawia wysłać na bój ze smokiem jednego z czarodziei. Łatwo się domyślić, że będzie nim pechowiec – Rincewind, który zresztą wcale się do tego zadania nie pali.



Discworld jest typową grą przygodową, zrealizowaną w technice cartoonowej (znaczy się, że grafika jak z dobranocki). Bardzo dużo tam rozmów, jak to zresztą powinno być w szanującej się przygodówce i nie radzę siadać do gry osobom nie znającym dobrze angielskiego. Oczywiście, słabo znając „lengłyż" też da się grę ukończyć, ale bezpowrotnie traci się



atmosferę, którą przesączony jest Discworld.

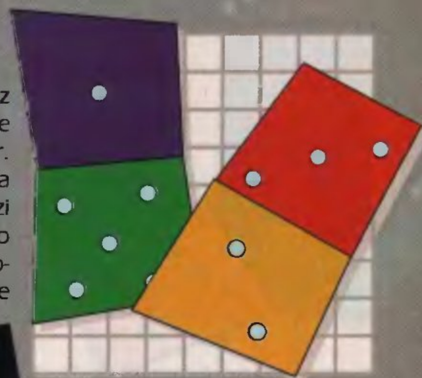
Niestety, i to jest moje główne zastrzeżenie, wszystkie rozmowy są sterowane przez program, a nie przez gracza. Oznacza to, że nie mamy do wyboru kilku czy kilkunastu kwestii i w zależności od tego, którą wypowiemy, usłyszymy co innego od naszych rozmówców. Takie podejście do scenariusza po prostu nie pozwala graczowi na „prowadzenie śledz-



twa", wypytywanie konkretnych osób o konkretne sprawy i tak dalej (jak np. w Ultimie, KGB i wielu innych). Powoduje to, iż cała zabawa staje się statyczna, a gracz pozbawiony jest możliwości podejmowania decyzji. Drugą fatalną wadą Discworldu jest powtarzanie się scen. A więc na przykład: idziemy do kucharza, zagadujemy do niego, dostajemy patelnią w łeb, odchodzimy załatwiać inne pilne sprawy, wracamy i historia się powtarza, znowu łeb







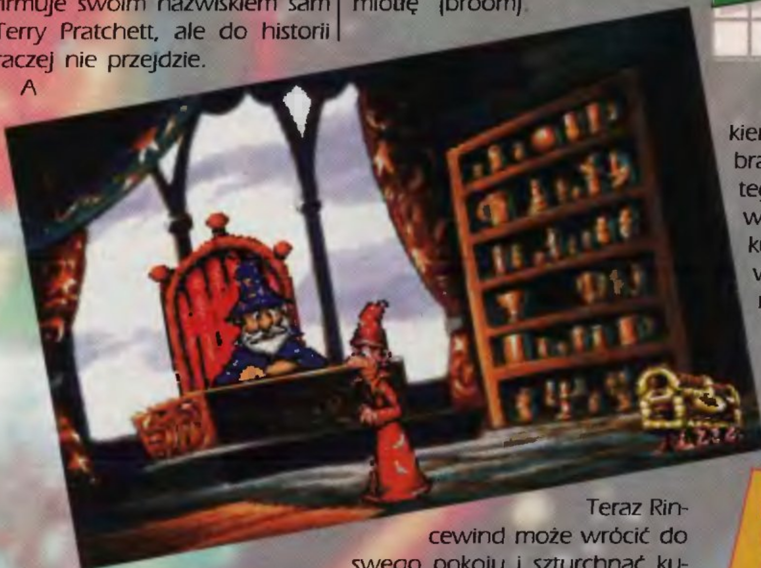
i patelnia. Co prawda, Rincewind może wybrać pomiędzy kilkoma kwestiami (przywitanie, sarkazm, zdenerwowanie, pytanie o konkretną rzecz w momencie pojawienia się nowej ikonki), ale to jednak rozwiązanie jedynie połowiczne.

Przyznam, że właśnie powtarzanie dialogów, scen, sytuacji jest tym, co odstręcza mnie od wielu gier przygodowych. Nie twierdzę, iż powinny być one śmiertelnie serio, ale przecież nawet przy pisaniu scenariuszy trzeba się wykazać minimalną inteligencją. Może zresztą i nie o inteligencję tu chodzi a o fakt, iż firma Psygnosis chciała sobie ułatwić robotę i całą sprawę załatwić tanim kosztem. Bo przecież o wiele trudniej stworzyć świat, który cały czas żyje i zmienia się niż taki, przypominający książeczkę z obrazkami. Wracamy na stronę obok i widzimy to, co widzieliśmy przedtem i czytamy to, co czytaliśmy przedtem.



Oczywiście oprócz wad (poważnych, powiedzmy sobie szczerze), Discworld ma też kilka zalet. Tak jak wspominałem – sympatyczna grafika, dalej całkiem niezły dźwięk i, co bardzo ważne, prosty i jasny interfejs użytkownika, umożliwiający banalnie łatwe korzystanie z wszelkich dostępnych opcji. Atutem są również błyskotliwe dialogi oraz zabawne animacje.

W związku z tym wydaje mi się, iż Discworld nie wytrzyma konkurencji z innymi grami przygodowymi. Oczywiście sprzeda się dobrze, w końcu program firmuje swoim nazwiskiem sam Terry Pratchett, ale do historii raczej nie przejdzie.



A teraz króciutko, jak poradzić sobie z pierwszymi przygodami:



Rincewinda budzi głośne stukanie do drzwi. Wstaje ziewając i zagląda do szafy. Wyjmuje z niej mieszek, a potem próbuje obudzić śpiący na szafie kufer. Niestety, nie może siegnąć na odpowiednią wysokość. Schodzi więc ze swego poddasza do głównego holu. W ciemnym pomieszczeniu (closet) znajduje miotłę (broom).

Teraz Rincewind może wrócić do swego pokoju i szturchnąć kufer miotłą. Kufer obudzi się, przeciągnie i odtąd będzie towarzyszyć Rincewindowi w dalszych wędrówkach. Teraz czas udać się do Arcymaga. Tam biedny Rincewind dowie się o smoku i usłyszy, że to właśnie on ma wyruszyć, aby poradzić sobie z bestią. Najpierw jednak musi zdobyć księgę z biblioteki. Bibliotekarz niestety jest małpą, więc porozumienie okaże się nieco trudnawe.



Ale w końcu, po co w kufrze banan? Małpa zasilona bananem pomknie po książkę i już można wrócić do Arcymaga, aby ten wyjaśnił znaczenie tajemnych symboli. Teraz Rincewind może opuścić Uniwersytet (przedtem jeszcze powinien pogadać ze starymi czarodziejami, kucharzem i facetem w bibliotece), a czeladnik siedzący na ławce przed budynkiem pomoże mu otworzyć bramę (wcześniej nie chciał tego zrobić). Rincewind powinien jeszcze zapakować do kuferka żabę (pojawi się po wywołaniu deszczu przez młodego czarodzieja) i już może wkroczyć do miasta. Od tego momentu zaczyna się prawdziwa Przygoda.

exTerminator

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66,
642-27-68
fax 642-27-69
Cena gry: 103,70 zł

DISCWORLD

Psygnosis 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	85%
Grywalność	60%
Pomysł	50%
Ogółem	70%







Fakt, że dana gra do pełni szczęścia wymaga 486 DX2 66 MHz z 8 MB RAM, nikogo już nie bulwersuje. Takie jest obecne sprzętowe minimum. Po prostu, współczesne gry wymagają odpowiedniego sprzętu, aby zaspokoić rosnące apetyty graczy. Pamiętacie zachwyty nad takimi komputerowymi wyścigami samochodowymi, jak np. RAC Rally czy Car and Driver? Jak bardzo zachwycano się grafiką czy realizmem jazdy! Otóż, powstała gra, która moim zdaniem pobiła wszystkie pozostałe w tej tematyce. To właśnie Nascar Racing.

Wyścigi samochodowe mają swoich wielbicieli na całym świecie. Jednych bardziej pasjonują wyścigi bolidów Formuły I, inni wolą oglądać wyścigi, w których udział biorą samochody ogólnie dostępne (przynajmniej teoretycznie). Rajd Nascar jest właśnie dla tych drugich, a jego ojczyzną są oczywiście Stany Zjednoczone. Młodzi pasjonaci szykują swoje samochody i biorą udział w kolejnych wyścigach, aby zakwalifikować się do najbardziej prestiżowego (i najlepiej płatnego). Popularność tych rajdów zaowocowała powstaniem filmów z udziałem znanych aktorów (np. Tom Cruise w Day of Thunder). Dzięki grze Nascar Racing każdy z Was może sprawdzić się w roli kierowcy wyścigowego na dziewięciu najbardziej znanych torach wyścigowych...



Rumaki

Możesz usiąść za kierownicą Forda, Chevroleta lub Pontiaca. Jest to praktycznie bez różnicy. Samochody te niewiele się różnią na zewnątrz i wcale – wyglądem kabiny.

Na desce rozdzielczej znajdują się najważniejsze liczniki: prędkościomierz, obrotomierz, wskaźnik poziomu paliwa, temperatury oleju oraz ciśnienia wody i oleju. Podobnie jak w prawdziwym samochodzie, musisz zwracać baczną uwagę na wskazania liczników. Nie przekraczaj 8000 obrotów/min, bo zatrzesz silnik. Również znaczne podwyższenie temperatury oleju (do ponad 200°) może go zniszczyć. Gdy silnik ma tendencje do przegrzewania się, możesz podwyższyć kąt tylnego spoilera. Aby nie dopuścić do zbyt wysokich wartości ciśnienia oleju i wody, musisz unikać przeciążania silnika (np. przez nadmierne obroty). Bardzo przydatne w czasie jazdy, podobnie jak w rzeczywistości, jest lusterko wsteczne. Nie pokuszono się o odwzorowanie takiej cechy lusterka jak powiększenie, natomiast idealnie wskazuje ono lokalizację pojazdu przeciwnika za Tobą oraz z której strony będzie wyprzedzał.

Stajnia

Tutaj możesz nieco podrasować swojego rumaka. Najlepiej przed rozpoczęciem wyścigów każdą trasę przejechać próbnie, aby właściwie dostosować do niej swoją maszynę (nie można na tym samym ustawieniu osiągnąć takich samych efektów na każdej z tras). Możesz to osiągnąć poprzez zmianę parametrów technicznych. Ciśnienie w kołach wpływa na temperaturę opon, czyli na przyczepność do drogi. Im większe ciśnienie w oponach, tym bardziej rośnie przyczepność, ale i temperatura powierzchni opon. Na żywotność opon wpływa także ich zbieżność. Właściwe jej ustawienie dla danej trasy musisz ustalić doświadczalnie. Na przyczepność do drogi wpływają również spoilery: przedni i tylny. Podnoszenie przedniego zwiększa łatwość kierowania samochodem, a tylnego – wchodzenia w zakręty. Jednak podniesienie spoilerów zmniejsza prędkość samochodu. Właściwe rozmieszczenie ciężaru również wpływa na warunki jazdy, np. jeśli na danej trasie przeważają zakręty w lewo, przesuń ciężar nieco w lewo, aby zrównoważyć siłę odśrodkową, natomiast większe obciążenie tylnego lewego koła ułatwia wchodzenie w zakręty w lewo itd.

Następnym czynnikiem wpływającym na panowanie nad samochodem są stabilizatory. Im twardsze, tym kierowanie autem staje się trudniejsze, ale łatwiej wtedy wchodzić w zakręty. Promień skrętu również należy dostosowywać do rodzaju trasy. Na trasach o długich odcinkach pro-





PRZESTRZEŃ WYPEŁ
SPOJRZAŁ NA DE SK

NASCAR RACING
Virgin 1994
Symulacyjna
PC

Grafika	95%
Dźwięk	85%
Grywalność	90%
Pomysł	80%
Ogółem	95%



stych można go zmniejszyć, a na krętych — zwiększyć.

Ostatnim czynnikiem, który możesz zmienić, są przełożenia poszczególnych biegów. Dla tras, na których najważniejsza jest prędkość, możesz pokusić się o ustawienie małych przekładni dla wyższych biegów. Natomiast tam, gdzie potrzebne są możliwie duże przyspieszenia, przekładnie powinny być większe.

Ustawienie powyższych parametrów jest żmudną, ale niezbędną pracą. Efekt swoich poczynań natychmiast sprawdzaj na trasie. Dla każdej z nich musisz ustalić inny zestaw parametrów, aby mieć jakiekolwiek szanse w rywalizacji z innymi zawodnikami. Można zapisać swoje ustawienia na dysku.

W Nascar Racing da się zindywidualizować swoje poczynania. Jest to możliwe nie tylko poprzez opisane powyżej zmiany parametrów technicznych, ale również dzięki samodzielnej decyzji co do wyglądu oraz kolorystyki pojazdu i drużyny. Samochód możesz pomalować w zupełnie dowolny sposób, a także skorzystać z gotowych rysunków. Jest to możliwe, dzięki korzystaniu z bardzo prostego w obsłudze edytora graficznego. Zawarte są w nim gotowe wzorce tekstur, którymi możesz (ale nie musisz) pokryć swój samochód. Ale edytor ten jest dołączony jako osobny program i musisz opuścić grę, aby z niego skorzystać.

Wyścigi

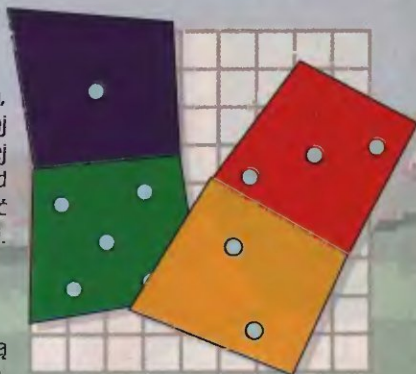
Masz tutaj do dyspozycji całą gamę możliwości ścigania się na wybranym uprzednio torze. Może to być pojedynczy wyścig lub całe mistrzostwa. Możesz ścigać się z komputerowymi przeciwnikami lub żywym rywalem (przez „kabelek").

Technika jazdy zależy od trasy, na której ma się odbyć wyścig. W głównej mierze to, czy będziesz pierwszy, zależy od ustawienia parametrów technicznych Twojego samochodu. Poza tym, musisz się starać prowadzić auto w pobliżu narysowanej na torze białej linii i oczywiście umieć wchodzić w zakręty. Wbrew pozorom, nie jest to łatwa sprawa. Trzymaj się zewnętrznej części prostej przed zakrętem i krótko przed jego początkiem zacznij skręcać w stronę wspomnianej białej linii.

Nascar Racing

jest bardzo starannie wykonaną grą, z gatunku torowych „symulatorów" samochodowych. Doskonałe odwzorowanie szczegółów graficznych i wspaniałe efekty dźwiękowe dodają grze niesamowitego uroku, pod tym względem mogę ją porównać chyba tylko (wybaczcie skojarzenie) z najnowszym symulatorem lotu – US Navy Fighters. Zachwyca także nie spotykany dotąd w tego typu grach realizm jazdy, z możliwością zmiany niemalże wszystkich parametrów. W chwili obecnej nie ma lepszego symulatora sportowego samochodu i mogę go z czystym sumieniem polecić każdemu prawdziwemu mężczyźnie (miłośnikowi motoryzacji) i każdej prawdziwej kobiecie (miłośniczce prawdziwych mężczyzn).







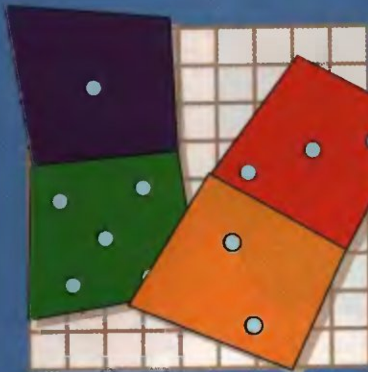
Darek Bujalski

Wymagania sprzętowe: 386 DX 33 MHz, 4 MB RAM i 15 MB miejsca na twardzielu. Dla rozdzielczości SVGA (tylko w wersji CD-ROM) – 486 DX2 66 MHz (ruszy na słabszym 486, ale ze zredukowaną grafiką).

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

NASCAR RACING

...NIŁ RYK SILNIKÓW. NA DANY ZNAK WCISNĄŁ PEDAŁ GAZU. RUSZYŁ! SZYBKO ...ĘROZDZIELCZĄ SWOJEGO DX2, JEGO PRĘDKOŚĆ WYNOSIŁA 66 MHZ...



WINGS OF GLORY

ZROBILIŚMY TĘ GRĘ, PONIEWAŻ JAKO DZIECKO FASCYNOWAŁEM SIĘ ERĄ I WOJNY ŚWIATOWEJ, JEJ LOTNICTWEM I PILOTAMI – WARREN SPECTOR, PRODUCENT GRY WINGS OF GLORY.



Gier symulujących działanie lotnictwa (i samoloty) w I wojnie światowej nie powstało zbyt dużo. Dziwi to nieco, gdyż moim zdaniem nie ma nic bardziej pasjonującego niż samodzielne odnalezienie wroga (bez korzystania z elektronicznych gadżetów), wzięcie go na cel i rozwalenie na drobne kawałki. Natomiast współczesne samoloty pozostawiają to wszystko komputerom. Najczęściej zestrzeliwujemy wroga będąc kilka, kilkanaście lub nawet kilkadziesiąt kilometrów od niego. Kiedyś pilot myśliwski był jakby rycerzem podniebnych przestworzy, teraz jest raczej końcówką terminala komputerowego i od niego samego coraz mniej zależy...

W nr. 4/95 Gamblera znajdziecie opis gry Dawn Patrol, która – poza wspaniałą grafiką i niewątpliwymi walorami edukacyjnymi – nie była wielką rewelacją. Miała nawet kilka istotnych wad, znacznie obniżających poziom grywalności. Natomiast Wings of Glory, przy równie pięknej grafice, jest pozbawiona wad swojej poprzedniczki.



Inspiracją przy tworzeniu Wings of Glory była seria filmów o lotnikach I wojny światowej: The Blue Max, Hell's Angels, Wings. Autorzy gry skorzystali również ze swoich doświadczeń z grami Strike Commander i Pacific Strike oraz z gotowych rozwiązań zastosowanych w tych programach. Powstał więc, moim zdaniem, najlepszy symulator lotniczy, jaki do tej pory wyprodukowała firma Origin.

Układ gry i jej opcji jest bardzo podobny do wcześniejszych produkcji Origin, więc żaden miłośnik symulacji lotniczych tej firmy nie będzie miał problemów z obsługą programu. W grze występuje także charakterystyczna już dla Origin „filmowość" przebiegu akcji. Między poszczególnymi misjami możesz porozmawiać z napotkanymi osobami czy pospacerować po okolicy. Dzięki temu można pełniej utożsamić się z postacią bohatera gry.

Akcja gry

rozpoczyna się w 1917 r. Nie będę się rozpisywał na temat historii lotnictwa z czasów I wojny światowej, a ciekawskich odsyłam do opisu gry Knights of the Sky w nr. 0/93 Gamblera, albo do odpowiedniej literatury (np. Encyklopedia Lotnictwa pod redakcją Witalisa Butryma, Wydawnictwo Gemini Poland Ltd. 1993, Bielsko–Biała).

Po wpisaniu się do akt, stajesz przed swoim przełożonym i dowiadujesz się o celach pierwszej misji. Na początek jest to patrol i szansa na zestrzelenie pierwszego wroga. Następnie stajesz przed nowymi, coraz ciekawszymi zadaniami (np. zestrzeliwanie sterowców i balonów, bombardowanie celów naziemnych itd.). Na początku masz do dyspozycji tylko jeden typ samolotu – Sopwith Pup, później (po zakończeniu 9 misji) będziesz mógł wybrać także maszyny innego typu.

Lecimy

Wybrałeś już typ samolotu (np. korzystając z tabelki Samoloty), na którym będziesz walczył i przygotowujesz się do startu. Ubierz więc ciepłe skarpety, gacie i kurtkę, naciągnij czapkę, włóż gogle na oczy i wskakuj do maszyny... Gdy mechanik zakręci śmigłem, zwiększ ciąg na 100%. W pewnym momencie podniesie się ogon samolotu – osiągnąłeś właściwą prędkość i możesz już startować. Delikatnie podnieś dziób... samolotu. Rozpoczynasz wznoszenie. Musisz jednak zdawać sobie sprawę z ograniczeń swojej maszyny. Dla rumaków z okresu I wojny światowej umiejętność wznoszenia się była sztuką nie lada, ale konieczną do opanowania, ponieważ o zwycięstwie decydowała najczęściej przewaga wysokości. Delikatnie operuj sterem wysokości, tak aby prędkość utrzymywała się na poziomie ok. 60 mph. Gdy spadnie poniżej ok. 45 mph (zależnie od typu samolotu) może dojść do przeciągnięcia. Podobnie postępuj, gdy chcesz wejść na wyższy pułap w trakcie lotu. Gdy znajdziesz się już na odpowiedniej wysokości (zwykle ok. 3000 stóp) zredukuj ciąg, aby zaoszczędzić paliwo. Wznoszenie się zależy w dużej mierze od typu samolotu, na którym lecisz (najłatwiejsze na trójpłatowym Fokker Dr 1).

W celu ułatwienia startu, dla graczy wyżej ceniących dobrą i łatwą zabawę (kosztem realizmu), firma Origin przygotowała niespodziankę – można wystartować również za pomocą „autopilota" !!)

Nawigacja jest także podzielona na tryby: symulacyjny i zabawowy (autopilot). Pierwszy wy-



Samoloty



Sopwith Pup – bardzo przyjemny w pilotażu samolot myśliwski, z doskonałymi właściwościami lotnymi i względnie dobrymi osiągami, mimo słabego silnika o dobrze wyważonej konstrukcji. Dzięki swojej zwrotności przeciwstawiał się silniejszym od siebie niemieckim przeciwnikom. Zawdzięczał to, po części, małemu obciążeniu powierzchni nośnej. Do eksploatacji wszedł latem 1916 r. Wyprodukowano 1770 egzemplarzy. Sopwith Pup był pierwszym samolotem, który wylądował na pokładzie okrętu znajdującego się na morzu! Opracowano nawet wariant dla lotniskowców, ze składanymi skrzydłami i wciąganym podwoziem.



Sopwith Camel – najlepszy brytyjski samolot myśliwski w I wojnie światowej, jeżeli oceniać według liczby zniszczonych samolotów przeciwnika (1294 maszyny!). Camel, wywodzący się z modelu Pup, miał bardziej wytrzymałą konstrukcję, mocniejszy napęd i dwa bliźniacze, zsynchronizowane karabiny maszynowe na podwyższonym stanowisku przed kabiną pilota, którym zawdzięcza nazwę (wielbłąd). Wady i zalety tego modelu ujawniły się natychmiast: doskonała zwrotność, ale wady układów sterowania i niedostatki własności lotnych. Skupienie mas (silnik, paliwo, uzbrojenie i pilot) w pobliżu środka ciężkości, w przedniej części kadłuba, zapewniało tej maszynie nadzwyczajną zwrotność, ale samolot był trudny w pilotażu, szczególnie dla mało doświadczonych pilotów. Wyprodukowano 5490 egzemplarzy Sopwith Camel.

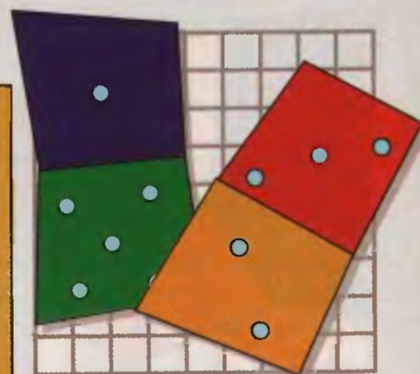


Royal Aircraft Factory S.E.5a – największy konkurent Sopwith Camel o miano najlepszego brytyjskiego samolotu I wojny światowej. Mimo że brakowało mu zwrotności, miał lepsze osiągi i bezpieczniejsze stanowiska broni pokładowej. Pierwszy lot odbył w grudniu 1916 r. Samolot ten różnił się od Camela przede wszystkim mocniejszym silnikiem i wytrzymalszą konstrukcją skrzydeł. Różnice te zapewniały znaczny wzrost osiągów i dobre właściwości lotne oraz tworzyły stanowisko dla szybkostrzelnego karabinu Vickers i Lewisa, umieszczonego na górnym skrzydle. Produkcję zakończono na 5205 egzemplarzach.

Spad XIII – mocny, solidnie wykonany i niezawodny w walce samolot. Pozwalał na wykonywanie najbardziej karkołomnych ewolucji. Na małych wysokościach stanowił wręcz zabójczą broń. Niezwykle silna konstrukcja i silnik pozwalały na uzbrojenie go w dwa ciężkie karabiny maszynowe Vickers.



Fokker Dr 1 – najbardziej znany niemiecki samolot myśliwski I wojny światowej. Latał na nim sam Manfred von Richthofen. Samolot odznaczał się dobrymi osiągami prawie we wszystkich fazach walki powietrznej, a jego zwrotność (i możliwości lotu wznoszącego) przeszły do legendy lotnictwa wojskowego tamtych czasów. Znaczny wpływ na jego konstrukcję wywarł projekt trójpłatowca Sopwith, jednak w przeciwieństwie do tamtego miał zminimalizowaną powierzchnię skrzydeł przy ich małej rozpiętości. Do maja 1918 r. wyprodukowano 420 egz. tego modelu.



maga umiejętności posługiwania się mapą. Jest na niej zaznaczona pozycja Twoja oraz obszarów, na których będziesz działał. Lot według mapy jest bardzo prosty. Musisz tylko określić kierunek lotu (np. północno-wschodni) i posłużyć się kompasem.

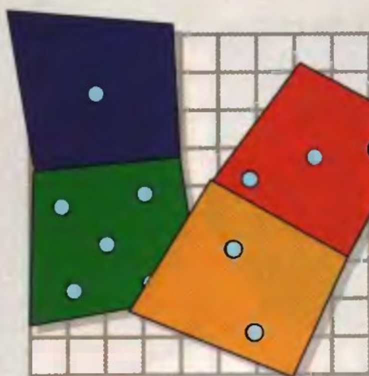
Walczymy

w Wings of Glory na wiele sposobów. Będą to walki powietrzne z samolotami myśliwskimi i bombowymi, zestrzeliwanie sterowców i balonów obserwacyjnych oraz niszczenie celów naziemnych. O ile zwalczanie celów naziemnych nie przysparza wielkich trudności (uważaj na ostrzał artylerii), to w walce powietrznej musisz wykazać się nie lada umiejętnościami i znać dobrze różne techniki lotu, umożliwiające wzięcie na celownik wrogiej maszyny (i ewentualną ucieczkę...).

Po znalezieniu wrogiego samolotu warto posłużyć się nierealistyczną opcją zaznaczania przeciwnika na niebie. Jest on podświetlony gwiazdką, łatwiejszy więc do zlokalizowania. Tak zaznaczony obiekt możesz również łatwo odszukać, włączając opcję rozglądania się wokół. W celu uzyskania maksymalnej skutecz-







ności musisz do perfekcji opanować kilka elementów walki powietrznej.



Moim zdaniem, najbardziej skuteczne manewry to: przewrót, manewr Immelmanna i ostry zawrót.

Przewrót wykonasz w następujący sposób. Najpierw wznosisz się ostro aż do momentu, gdy prędkość spadnie do ok. 45 mph (prędkość przeciągnięcia). Następnie za pomocą steru kierunku obróć samolot o 180^0 i zanurkuj. Po wykonaniu tej akrobacji będziesz leciał na tej samej wysokości, ale w przeciwnym kierunku. Umożliwia to pościg za samolotem, który właśnie minął Cię od przodu.

Stosując manewr Immelmanna spowodujesz również zmianę kierunku lotu o 180^0, ale po jego zakończeniu zyskasz na wysokości. Jak to możliwe? Otóż, wykonujesz najpierw pół pętli (lecąc łukiem ku górze) i na samym jej szczycie, albo lepiej na krótko przed nim, obracasz samolot za pomocą lotek tak, aby z pozycji na plecach przejść na „brzuch".

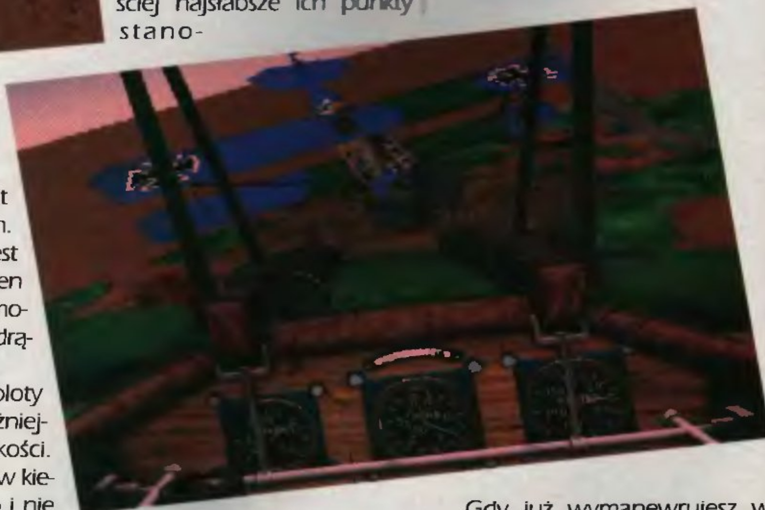
Wykonanie zwrotu jest manewrem bardzo prostym. Najważniejszą jego cechą jest „ciasność". Uzyskasz ją w ten sposób: zakręcając za pomocą lotek, pociągnij ku sobie drążek.

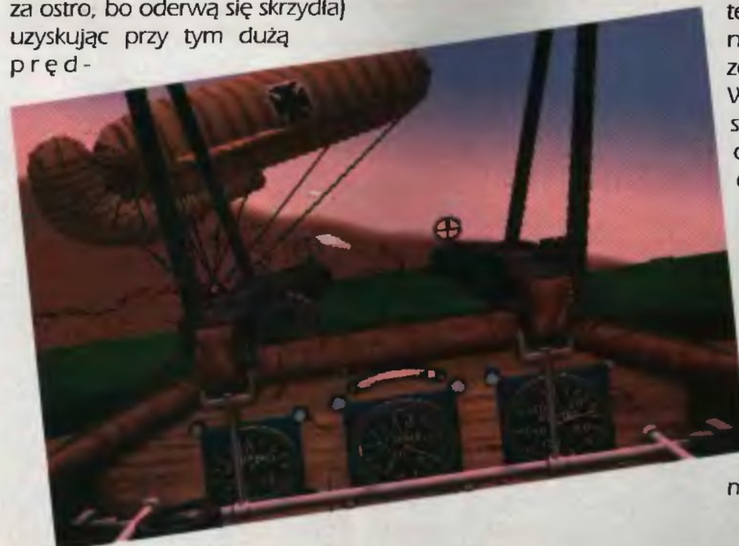
Atakując wrogie samoloty musisz pamiętać, że najważniejsza jest przewaga wysokości. Możesz wtedy zanurkować w kierunku wroga (nie za długo i nie za ostro, bo oderwą się skrzydła) uzyskując przy tym dużą prędkość lotu, która z kolei umożliwia wykonywanie szybszych manewrów i co za tym idzie, zapanowanie nad przeciwnikiem. O ile wysokość jest kluczem do sukcesu, o tyle jego gwarancją jest dodanie elementu zaskoczenia. Najłatwiej to osiągnąć poprzez atakowanie od strony słońca.



Równie ważną sprawą jest poznanie słabych stron atakowanych samolotów. Najczęściej najsłabsze ich punkty stanowią ogon i brzuch, ale atakując bombowce musisz sprawdzić, czy nie mają tylnego strzelca na pokładzie. Wtedy bezpieczniejszy jest atak od brzucha lub z boku.

W Wings of Glory możesz korzystać z pomocy skrzydłowego. Wydajesz mu rozkazy (jeżeli znajdujesz się odpowiednio blisko, aby Cię usłyszał), np. żeby odłączył się od formacji i podjął samodzielny atak lub w niej pozostał nie reagując na zaczepki.



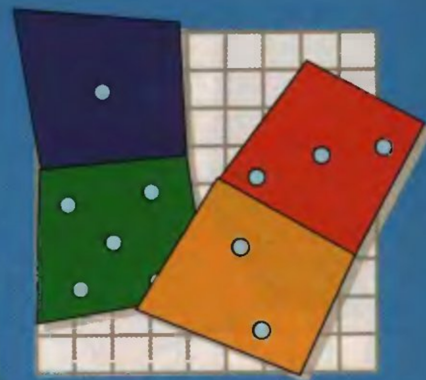


Gdy już wymanewrujesz w ten sposób, że na swoim celowniku ujrzysz wrogi samolot – pozostaje „tylko" jego zestrzelenie. Wbrew pozorom, nie jest to proste. Pamiętaj, że dysponujesz ograniczoną liczbą amunicji, a oba samoloty (Twój i wroga) znajdują się w ruchu. Dlatego strzelając do przeciwnika musisz wziąć poprawkę. Najlepiej celować w miejsce, w którym znajdzie się on za chwilę (tzw. strzelanie z wyprzedzeniem). Najlepiej, gdy zaczniesz strzelać dopiero wtedy, gdy możesz wzrokiem dokładnie rozpoznać wszystkie szczegóły maszyny wroga. Unikniesz rów-

WINGS OF GLORY CD
Origin 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	95%





nież przypadkowego uszkodzenia (lub zestrzelenia) samolotów... z własnej formacji.

Nieco inną technikę zastosujesz, atakując cele naziemne. Tutaj ważny jest niski pułap. Największą skuteczność uzyskasz, rozpoczynając strzelanie i bombardowanie z wysokości 300–500 stóp. Następnie włącz największy ciąg i rozpocznij wznoszenie, aby uniknąć ostrzału artylerii.

Lądujemy

w następujący sposób. Zmniejsz wysokość do ok. 150 stóp i ciąg tak, aby prędkość wynosiła ok. 50–60 mph. Stale opadaj i gdy znajdziesz się już na początku pasa, podnieś nieco dziób samolotu. Możesz teraz wyłączyć silnik. Szybując dotrzesz do ziemi i... to już wszystko. Inną metodą jest oczywiście użycie „autopilota".

Grafika

jest wspaniała. Mimo zastosowania coraz rzadszej ostatnio (w symulatorach) średniej rozdzielczości – jest niesamowicie dokładna. Moim zdaniem przewyższa nawet Dawn Patrol. Tam perfekcja ograniczała się głównie do widoku zewnętrznego samolotów, tutaj dopieszczono każdy szczegół. Wspaniale zalesione krajobrazy, puszyste obłoczki na niebie, w których w każdej chwili możesz się ukryć, dopracowane obiekty (samoloty, czołgi, pociągi, działa, hangary) sprawiają duże wrażenie. Równie piękny jest widok z kabiny na własne skrzydła, ogon czy przód samolotu. W przeciwieństwie do Dawn Patrol, gdzie możemy sobie pooglądać siermiężną wektorówkę, tutaj widzisz wspaniale pokolorowane i naturalnie wyglądające elementy. Mało tego, widzisz nawet ruch lotek czy steru kierunku podczas manewrów oraz wskakiwanie nabojów do komory Twojego karabinu maszynowego podczas strzelania!

Dźwięk

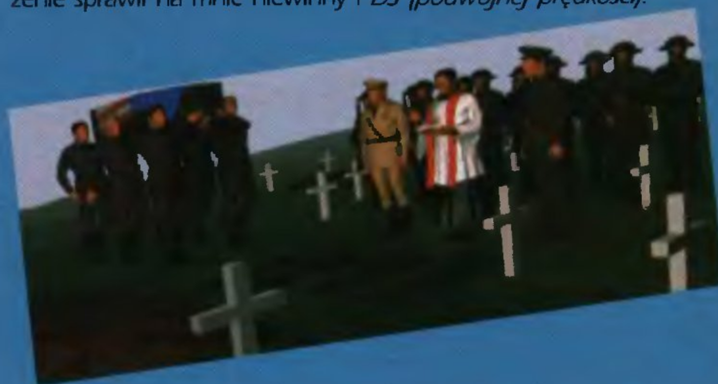
jest równie zachwycający. Nie chodzi mi tutaj o oprawę muzyczną, ale o efekty dźwiękowe towarzyszące walce powietrznej. Jeszcze nie słyszałem tak realistycznych odgłosów strzałów i pracy silnika. Ale największe wrażenie sprawił na mnie niewinny dźwięk podczas nurkowania lub gwałtownych zwrotów. Było słychać trzeszczenie poddawanego przeciążeniom materiału, skrzypienie skrzydeł i naciąganych linek. Padłem przed komputerem na kolana i... słuchałem.

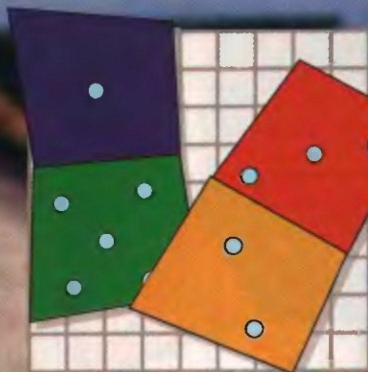
Wings of Glory posiada wszelkie cechy dobrej gry. Jego realizm uwidacznia się m.in. w sposobie reagowania samolotu na stery (ciężkim i topornym) i w sugestywnej oprawie dźwiękowej. Atmosfera gry jest filmowa, a dopełniają ją kręcące się wszędzie postacie, z którymi możesz rozmawiać. Właściwie nie dopatrzyłem się żadnych większych minusów. Bolączką było jedynie baaardzo długie czekanie na załadowanie się kolejnych misji. I to wszystko. See you later!

Darek Bujalski

Wymagania sprzętowe: 486 SX 25 MHz, 8 MB RAM, 15 MB miejsca na twardzielu, CD-ROM DS (podwójnej prędkości).

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69





HIGH SEAS TRADER

NIE WSZYSCY, NA SZCZĘŚCIE, GRAMY W KRWAWE NAWALANKO-STRZELANKI. WŁAŚNIE MIŁOŚNIKOM ŁAGODNIEJSZYCH, HANDLOWO-MORSKICH PRZYGÓD, DEDYKOWANA JEST NAJNOWSZA GRA FIRMY IMPRESSIONS – HIGH SEAS TRADER.

Pewnego pięknego dnia, na skutek zdarzenia o podłożu kryminalnym, którego nie będę tu dokładniej omawiać, zostałeś posiadaczem wypchanej sakwy ze złotem, a Twoje życie nabrało nagle sensu. Zrozumiałeś, że Twoim przeznaczeniem jest zostać człowiekiem zamożnym, bogatym, majętnym, posażnym, zasobnym i dobrze sytuowanym. I na domiar – siedzącym na ciężkiej kasie. Kluczem do spełnienia tych marzeń miał być handel morski – choć to dumne pojęcie wyrażał na początku mały i tylko trochę spróchniały stateczek, będący miejscem zamieszkania kilkunastu pijanych marynarzy...

Tak zaczyna się ta morska zabawa. W przeciwieństwie do innych gier handlowych, tu będziesz bardzo mocno związany ze swoją jednostką – jako jej kapitan i bezpośredni prowadzący. Będziesz miał tylko jeden statek i szybko nauczysz się wypruwać sobie żyły, aby utrzymać go na wodzie.

Rozpoczynasz od wyboru narodowości. Jest ich pięć: Anglicy, Francuzi, Holendrzy, Portugalczycy i Hiszpanie. Nacja jest o tyle ważna, że w razie wojen nie możesz handlować z wrogiem i jesteś atakowany przez jego statki. W tej sytuacji radzimy wybrać sobie Holandię za matuszkę, co pozwoli pozostać na boku tradycyjnych spo-

rów portugalsko-hiszpańskich i angielsko-francuskich. Teraz Twoja przygoda rozpoczyna się naprawdę. Miejsce, w którym się znajdujesz to

Port

Będziesz w nim załatwiał wszystkie interesy. Oto szczegółowy wykaz miejsc, gdzie przyjdzie Ci się udać.

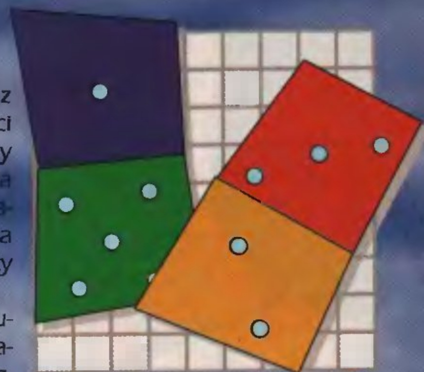
Tawerna – przeprowadzasz rekrutację załogi, spotykasz pasażerów i rozmaitych kontrahentów oraz wysłuchujesz plotek ze świata oraz fundujesz zabawy swoim ludziom. Załoga składa się z żołnierzy (obsługują działa i dobrze walczą), marynarzy (żeglują i potrafią się bić) oraz pomocników (tańszy i gorszy wariant marynarzy, czyli mięcho armatnie). Przy kompletowaniu składu należy uważać, aby nie przyjmować zbyt wielu pomocników, bo zamiast zdeterminowaniej ekipy będziesz miał na pokładzie „Szkołę pod Żaglami". Nie zwracaj uwagi na morale rekrutów – i tak się poprawi, a przebierać nie ma w czym. O pasażerach opowiemy potem. Plotki ze świata nie mają dużego znaczenia, zaś libację funduj tylko wtedy, gdy morale załogi niebezpiecznie dołuje, bo inaczej dowiesz się, co to jest bunt na pokładzie.

Rynek – nabywasz i sprzedajesz towary. Ponieważ masz dostęp do cen w innych miastach (LOGS), handel nie jest zbyt skomplikowany. Nie należy za dużo myśleć – sprawdź, jaki towar jest w danym porcie tani – kup go, ile się da – płyń, gdzie jest drogi i sprzedawaj.

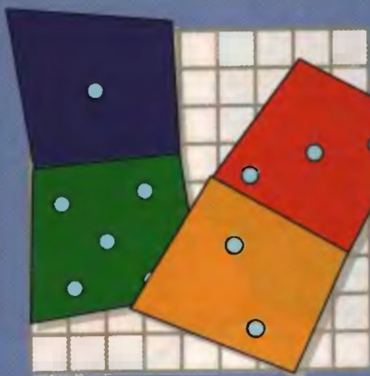
Kapitanat – wynajmiesz tu sternika (bierz najlepszych, nie ma co oszczędzać) oraz kupisz mapy świata, co jest o tyle istotne, że jeśli nie masz mapy jakiegoś terytorium, nie możesz tam wpłynąć (a właściwie możesz, tyle że dowiesz się, co to znaczy bunt na...).

Bank – przechowujesz w nim pieniądze. Każde mocarstwo ma swoj bank, oferujący inne stawki procentowe (najlepiej płacą Angole i Holendrzy). Trzeba mieć trochę kasy u siebie, bo gdy stracisz swój statek, to za oszczędności kupujesz nowy. Większość kasy trzymaj przy sobie, choć konta w innych bankach pomagają zachować płynność finansową na całym świecie i uniknąć straty majątku po przegranej bitwie.

Doki – sprzedajesz i kupujesz statki (nie kupuj używanych, tylko zamawiaj w stoczni) oraz nabywasz wyposażenie dla swojej aktualnej chluby. Jeśli chodzi o zapasy żywności, najprędzej zużywają się owoce, reszta – raczej równomiernie. Zapasów trzeba mieć na 7–8 miesięcy. Małego sprzętu bojowego (Small Arms) trzeba mieć 100–250 jednostek, jedną na członka załogi — w trakcie abordażu walka gołymi rękami źle się kończy. Artyleria dostępna jest w pełnym wyborze tylko w niewielu miastach – polecam Liverpool. Dział jest 6 rodzajów, począwszy od lekkich falkonecików, na ciężkich armatach kończąc, co zresztą nie ma najmniejszego znaczenia – po



prostu trzeba mieć najpotężniejsze uzbrojenie. Kupuj po 40 jednostek amunicji każdego rodzaju w przeliczeniu na działo. Pociski typu Grape służą do kasowania siły żywej, Chain – do niszczenia takielunku, zaś Round – do przebijania poszycia i przytapiania statków. Im większa jednostka, tym większa liczba zapasowych desek i płótna jest potrzebna do usuwania uszkodzeń (od jednej do trzech jednostek na 1%). Stocznie różnią się od siebie umiejętnościami obsługi, stąd też w tych lep-



szych można poprawiać spartoloną przez innych robotę (Upgrade), z czego korzystaj. Gdy już załatwiłeś wszystko w porcie, wyruszaj na szerokie wody na poszukiwanie przygody...



Na morzu

Wszystkie zdarzenia widzisz w pierwszej osobie, z mostka kapitańskiego. Masz do dyspozycji koło sterowe, które posłuży do obracania statku. Możesz opuścić żagle, przejść do trybu bitewnego, wejść do kajuty oraz, jeśli wytyczyłeś kurs, złożyć prowadzenie statku w ręce pierwszego oficera. Dodatkowo widzisz informacje o liczebności załogi, stanie uzbrojenia i zapasów. Aby wpłynąć do portu należy kliknąć na nim i potwierdzić zamiar. Wrogi statek należy trafić kilka razy, najlepiej salwą burtową (można strzelać też z poszczególnych baterii), a potem szybko wykonać abordaż. Gdy walczysz z silniejszymi od siebie, spróbuj zniszczyć im takielunek za pomocą pocisków łańcuchowych i uciekaj. Zatapianie wroga jest bez sensu, lepszy jest abordaż, bo przejmujesz przewożone przez niego towary. Czasami zdarza się, że przeciwnik poddaje się w efekcie ostrego ostrzelania. Gdy w trakcie rejsu zabraknie zapasów, spróbuj zatrzymać przepływające obok statki (podpłyń blisko i kliknij) i poprosić, o co trzeba. Inni kapitanowie najczęściej nie odmówią pomocy.

Aby przeprowadzić czynności menedżersko–obsługowe, musisz przejść do kajuty. Tam możesz wykonać pobieżne naprawy (Repairs), skorzystać z menu dyskowego gry, obejrzeć mapy i wyznaczyć kurs czy też zobaczyć stan zapasów, morale załogi i ustalić wielkość przydziału żywności. Gdy zabraknie któregoś ze składników, pozostałe porcje należy podnieść na Extra, bo w przeciwnym razie szybko dowiesz się, co to znaczy bunt. W kajucie możesz też otrzymać wszystkie możliwe handlowo–polityczne dane oraz wyznaczyć pensje załogi (nie igraj z ogniem, bo dowiesz się...). Na koniec możesz poznać stan Twojego prestiżu społecznego.



Awans społeczny

Bardzo istotną częścią gry jest wycena Twoich zachowań przez opinię publiczną. Aby awansować w hierarchii społecznej (i, co najważniejsze, móc kupować lepsze statki), powinieneś osiągnąć odpowiedni poziom poszczególnych cech, ich określoną średnią i, na dodatek, spełnić niebagatelne wymogi finansowe.

Odwaga – wartość tej cechy wynika z zachowania w bitwie. Jeśli walczysz, a nie uciekasz, jeśli pozwalasz sobie na ryzykowne abordaże – nie będziesz miał z nią kłopotów. [W pliku readme.txt dołączonym do gry wyczytaliśmy, że odwaga nie jest potrzebna do osiągnięcia awansu społecznego. Lepszy żywy tchórz niż martwy bohater? – przyp. red.]

Honor – wynika głównie z Twojego zachowania wobec pasażerów, których trzeba szybko dowozić na miejsce. Nic tak nie poprawia tego wskaźnika, jak wożenie za darmo nieszczęśliwych kochanków, wdów, żon etc. Nic tak go nie pogarsza, jak zadawanie się z przemytnikami oraz niedowiezienie pasażera na czas czy porzucenie go. Jeśli chcesz podbić sobie współczynnik honoru – użyczaj towarów proszącym Cię o to kapitanom innych statków, tym bardziej, że nie żądają wiele, a opłaca się to też pod względem finansowym.

Lojalność – musisz być dobrym obywatelem swojego państwa. Walczyć z wrogami, nie atakować sprzymierzeńców (spada do 0) i jak najwięcej handlować we własnych portach. Lojalność znakomicie podnosi przewożenie szpiegów (facet mówi, że jest w ważnej misji i musi się jak najszybciej dostać to Twojego miasta początkowego) – poza wszystkim dostajesz za to sporo kasy.

Szlachectwo – cecha ta jest jakby zaprzeczeniem odwagi – wzrasta, gdy robisz spokojnie duże i legalne interesy, bardzo podnosi ją posiadanie rezydencji i obfitej kolekcji ciekawostek ze świata.

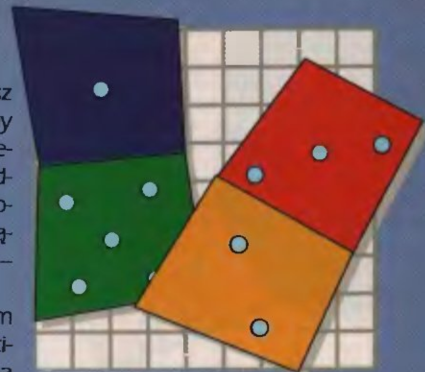
Tu kilka słów o rezydencjach. Są ich trzy sorty – mała, średnia i bycza. Aby nabyć rezydencję, należy udać się do miasta rodzinnego ze sporą sumą pieniędzy (odpowiednio ok. 300, 500 i 800 tysięcy) i wejść do tawerny, gdzie będzie już czekał handlarz nieruchomościami. Uwaga! Kasę należy mieć w gotówce, a nie w bankul Jest wiek XVII i wiedza ludzkości nt. obrotu bezgotówkowego jest jeszcze nikła. W tak na-





sposób poważnie odciążysz statek. [Jest to ewidetny „krzak" w programie, ustawienie całej artylerii tylko na jednej burcie powinno spowodować przechył, wystarczający do zatopienia statku! – md]

8. Świrom i eksperymentatorom proponuję metodę „na braciszka Alexa". Polega ona na pływaniu jednostką kupiecką (Merchant lub East Indiaman) bez artylerii, za to z dużą i silną załogą, złożoną głównie



bytej rezydencji wystawiasz dzieła sztuki i ciekawostki zakupione podczas swych wojaży. Cudeniek tych jest sześć (po mniej więcej 10 tys. każde) i handlarze oferujący je rozrzuceni są po całym świecie. Tylko w największej posiadłości będziesz mógł wystawić wszystkie eksponaty, mniejsze mieszczą odpowiednio dwie i cztery sztuki.



HIGH SEAS TRADER

Impressions 1995
Handlowa
Amiga AGA, PC

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	90%
Pomysł	70%
Ogółem	80%

Zapiski starego żeglarza

1. W trakcie walki większym statkiem (od korwety wzwyż) wystarczy celnie przywalić przeciwnikowi po jednej salwie burtowej bronią każdego rodzaju i przystąpić do abordażu. Nie ma co marnować prochu, a w razie kłopotów możesz się wycofać.
2. Najbardziej opłacalny jest handel bronią i opium. Broń najlepiej wozić między „zagłębiem" Boston – Nowy Jork – Philadelphia a Karaibami (Port Royal, Porto Bello, Santo Domingo). Mniej zyskowna, choć bezpieczniejsza trasa, to Liverpool bądź Glasgow – Madeira albo Wyspy Kanaryjskie. Opium należy wozić z Fu-Chao i Szanghaju w rejon Indii (miasto, gdzie najlepiej wstąpić, ustalasz na mapach).
3. Handluj spokojnie, gdy Twoje państwo nie prowadzi wojen. Gdy bije się z prawie wszystkimi, wypływaj bez ładunku i walcz. Zdobyte towary pozwalają pokryć koszty napraw i jeszcze nieźle zarobić, a i lojalność rośnie.
4. Walcząc z kilkoma piratami na raz (czasami trafia się nawet trzech), atakuj błyskawicznie stosując abordaż. Nawet dowodząc bardzo silną jednostką nie jesteś w stanie opanować pojedynku artyleryjskiego z więcej niż jednym przeciwnikiem.
5. Po każdej potyczce naprawiaj statek, bo może się okazać, że w następnej walce jesteś zbyt powolny i mało zwrotny.
6. Jeśli płynąc z portu do portu musisz wykonać „pusty przewóz" (bo na niczym nie zarobisz), to staraj się wyznaczyć kurs poprzez rejony działań piratów – potyczka pewna, zwycięstwo raczej też i trochę towaru się znajdzie.
7. Wybieraj raczej statki bojowe niż kupieckie: Fregatę i Fourth-Rate. Instaluj na nich najcięższą artylerię (działa), ale tylko na jednej burcie. I tak efektywnie walczysz tylko jedną burtą, a w opisany powyżej



z żołnierzy. W walce należy jak najszybciej podpływać do przeciwnika i dokonywać abordażu. Metoda wydaje się głupia, ale przynosi nadspodziewanie dobre efekty, szczególnie finansowe, związane z ogromną ładownością jednostki bez artylerii.

Zapraszam wszystkich na szerokie, choć momentami płytkie (patrz recenzja w poprzednim Gamblerze) wody High Seas Trader – żaden miłośnik morskiej handlowej przygody nie zawiedzie się.

Alex



The-me Park – to oryginalny klon gry SimCity. Stawia przed nami zadanie zaprojektowania, budowy i organizacji działalności lunaparku. Zaczynamy, mając wydzierżawiony teren pod budowę (który możemy później wykupić), gotówkę oraz kilka obiektów rozrywkowych i sklepów. Naszym celem jest zajęcie I miejsca w klasyfikacji wesołych miasteczek. Potem możemy spokojnie zebrać gotówkę i wyemigrować do ciekawszych zakątków Ziemi, np. na Antarktydę. Tam uszczęśliwimy wynudzone do nieprzytomności foki, morsy i pingwiny...

BUDOWALIŚMY JUŻ MIASTA, KOLEJE, DROGI... T

THEME

Projektowanie i budowa

Zaczynamy od szkieletu, czyli położenia dróg (ścieżek), które będą prowadziły (koniecznie w pobliżu sklepów) do oferowanych w naszym parku atrakcji. Specyficznym typem dróg są ścieżki o jednym kierunku ruchu – powinny prowadzić od wyjścia z danej atrakcji do „trasy głównej". Koniecznym dodatkiem są drogowskazy, które ułatwiają klientom orientację w skomplikowanej strukturze wielkiego parku rozrywki. Do każdej atrakcji muszą być doprowadzone specjalne dojścia – kolejki. Lepiej nie budować „drogi donikąd". Zawsze znajdą się chętni, aby sprawdzić dokąd ona prowadzi. Spowoduje to pojawienie się grupek zmęczonych i znudzonych klientów.

Nie powinniśmy budować kilku atrakcji jednego typu, należy skoncentrować się na pojedynczych obiektach i infrastrukturze (sklepach, toaletach, imprezach towarzyszących, drzewach, ogrodzeniach itp.). Warto budować obiekty rozrywkowe zajmujące dużo miejsca, np. tor samochodowy i wodny oraz kolejki na obrzeżach parku. Kolejkę jednotorową można poprowadzić bezpośrednio nad ścieżkami, na całym terenie parku. Obszar wokół danej atrakcji można ogrodzić płotem. Taka lokalizacja zwiększa bezpieczeństwo, ale może zmniejszyć napływ klientów.

Na stopień przydatności obiektu rozrywkowego mają wpływ określone wskaźniki: atrakcyjność (mierzona poziomem zadowolenia gości), niezawodność (mniejsza awaryjność) oraz pojemność (ilu klientów może się jednocześnie bawić na danej atrakcji). Należy uważnie dobierać parametry danego obiektu: jego pojemność i szybkość działania oraz czas użytkowania przez gościa. Z ostatnim parametrem związane są: wielkość kolejek i znudzenie oczekujących, pozostałe cechy wpływają na stopień bezpieczeństwa.

Sklepy i imprezy towarzyszące dają nam dodatkową możliwość zdarcia z klientów ostatniej koszuli. Najlepiej tworzyć grupy sklepów z żywnością –

ERAZ ZBUDUJEMY WIELKI PARK ROZRYWKI.

PARK

ułatwi to robotnikom utrzymanie czystości, ale lepiej nie budować ich w pobliżu bardziej zwariowanych atrakcji (np. kolejek). Szalona jazda może się skończyć fatalnie dla objedzonych gości. Należy natomiast stawiać w tym rejonie sklepy z pamiątkami (zadowolony z przejażdżki klient wyda więcej gotówki), a w pobliżu bramy warto postawić sklep z balonami.

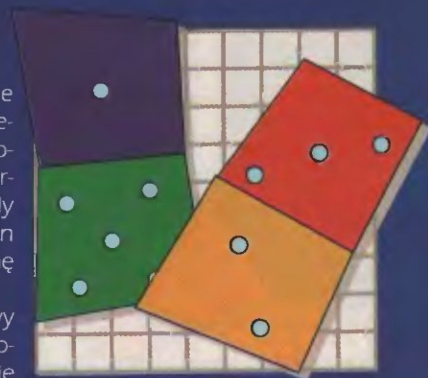
Zwiększenie atrakcyjności imprez towarzyszących można osiągnąć poprzez podniesienie wartości nagród przy niskim prawdopodobieństwie wygranej albo obniżenie wysokości nagród, zmniejszenie ceny oraz podwyższenie prawdopodobieństwa sukcesu. Ten drugi sposób jest bardziej skuteczny.

Denerwujące jest to, że nie można usytuować wejścia do sklepu inaczej niż w kierunku południowym [prawdopodobnie po to, aby sklepy prezentowały się „frontem" do klienta – red]. Jeżeli jednak położymy trasę na północ od sklepu z żywnością (jak najbliżej), to także z tamtej strony będzie można dokonać zakupów.

Lepiej zadowolić się niższym dochodem od jednostki towaru niż zmniejszyć obroty przez podwyższenie ceny. Wyraźnie to widać przy sprzedaży steków i piwa. Początkowe ceny są powodem czarnych myśli klientów nt. zdzierstwa właścicieli parku, obroty są wtedy bardzo niskie. Znaczne obniżenie cen powoduje wzrost obrotów i zmianę nastawienia gości.

Niestety, musimy bez przerwy martwić się o zasoby zmagazynowanych towarów (na szczęście nie wszystkich – trzeba dbać o lody, frytki, colę, hamburgery, piwo i steki). System zamawiania produktów został słabo rozwiązany – nie można automatycznie zamawiać określonej ilości na dany czas. Jeżeli dysponujemy niewielkimi magazynami – to nie możemy poświęcać dużo czasu projektowaniu miasteczka, ponieważ zapasy kurczą się w oszałamiającym tempie. Chwila nieuwagi i sklepy świecą pustkami. Uwaga! Jeżeli dostawa znajduje się już w drodze – nie możemy zamówić następnej. Taka decyzja spowodowałaby anulowanie poprzedniego zamówienia! To istotna wada programu. Dlatego koniecznie trzeba powiększyć magazyny. Nie jest to jednak rozwiązanie całkowicie skuteczne, ponieważ rozbudowa sieci sklepów spowoduje powstanie sytuacji identycznej, jak w wypadku posiadania niewielkich składów.

Co jakiś czas musimy przeżyć negocjacje finansowe z żądnymi zysku producentami. Najskuteczniejszą metodą jest podsuwanie „swojej" ręki jak najbliżej dłoni negocjatora i metodyczne odsuwanie jej, gdy ten chce już zawrzeć ugodę.



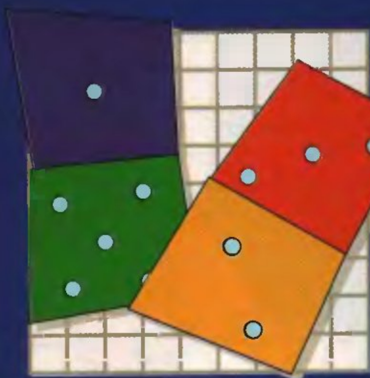
Na wygląd i funkcjonowanie parku mają także wpływ: odpowiednia liczba wybudowanych toalet oraz dodatków krajobrazowych (drzewa, płoty i mury, fontanny i zbiorniki wodne). Lepiej nie budować toalet w pobliżu sklepów z żywnością...

Na skutek niedopracowania programu klienci często „nabijają się" na parkan i stoją tam przez dłuższy czas. Miałem nawet takiego „gościa", który tkwił w tym samym miejscu przez rok i na pytanie o wrażenia stwierdzał, że jest nieco znudzony! W niektórych przypadkach konieczne jest wyburzenie fragmentu ogrodzenia i wprowadzenie poważnych zmian w konstrukcji dróg.

Pracownicy

Od nich w znacznym stopniu zależy prawidłowa działalność parku. Oprócz wbitych w kostiumy artystów (uszczęśliwiających dzieci swoimi występami), mamy także mechaników naprawiających uszkodzone obiekty, strażników strzegących nas przed konkurencją i wandalizmem niektórych klientów oraz dbających o czystość parku robotników. Artystów najlepiej ustawiać w pobliżu kolejek (klienci nie będą się nudzić w oczekiwaniu na wolny wagonik). Niestety, artyści mają tendencję do schodzenia z wyznaczonych im miejsc. Łączą się w kilkuosobowe grupki i omawiają najczęściej kolejną podwyżkę płac, nawet jeśli niedawno przyznałem im wysokie podwyżki pensji!

Wśród pracowników ważną rolę pełnią robotnicy. Mało kto lubi bawić się na śmietnisku, ale





wielu klientów parku wyrzuca śmieci, gdzie popadnie. Każdemu robotnikowi można przydzielić strefę sprzątania. Niestety, firma Bullfrog ponownie nie stanęła na wysokości zadania. Jeżeli stworzymy skomplikowaną sieć dróg, to czekają nas poważne kłopoty z oczyszczaniem parku. Owszem, można zaplanować trasę obchodu sprzątaczy, ale często robotnik przenosi się na zieloną trawkę. Pracuje tam ostro... jako strach na wróble i wszystko trzeba zaczynać od początku. Taka sytuacja praktycznie wymusza na nas projektowanie jedynie prostych ścieżek w parku!

Należy zatrudnić przynajmniej jednego mechanika na trzy atrakcje, a jeśli mają one wysoki wskaźnik niezawodności – to na cztery. Lepiej zatrzymać obiekt i zlecić wykonanie naprawy przed pojawieniem się kłębów dymu. Jeżeli mechanik jest zajęty, a właśnie coś się psuje i nie chcemy zatrudniać nowego pracownika, to nie pozostaje nam nic innego, jak ograniczyć korzystanie z urządzenia (np. zwolnić do minimum prędkość karuzeli) albo zamknąć obiekt.

Podobnie, jak w przypadku towarów, także tutaj czekają nas negocjacje finansowe z personelem. Związki zawodowe są bardzo natrętne i rozmowy z nimi są znacznie częstsze. Ponownie najskuteczniejsza jest metoda „przysuniętej ręki". Jeżeli park cierpi na kłopoty finansowe, to można spróbować renegocjacji nt. wysokości pensji z pracownikami. Niekiedy mogą pozwolić na jej obniżenie...

Istotnym czynnikiem podniesienia wydajności pracy personelu jest poziom wyszkolenia (im wyższy, tym lepiej). Czasami można nieco podnieść wynagrodzenie, nie czekając na żądania płacowe i kolejne tury negocjacji. Takie podejście bardzo dobrze wpływa na motywację do pracy wszystkich pracowników (nie tylko w wesołym miasteczku...).

Goście

Przeciętny osobnik odwiedzający nasz park rozrywki może mieć nawet 2000 w gotówce. Musimy starać się, aby oskubać go do czysta. Oprócz grzecznych klientów mogą pojawić się także wandale, którzy z radością doprowadzą do ruiny cały lunapark. Jedynie zatrudniani przez nas strażnicy mogą zapobiec dewastacji obiektów parku. Nie wystarczy postawić ich przy samej bramie, ponieważ na początku



tacy „goście" mogą udawać niewinne owieczki. W wypadku kłopotów można zatrudnić dodatkowy personel, a gdy problemy się skończą – zwolnić z pracy...

Od czasu do czasu jesteśmy inwigilowani przez agentów Związku Konsumentów Rozrywki. Starają się oni wykryć wszelkiego typu nadużycia, np. chrzczenie piwa... Najlepiej prowadzić park na wysokim poziomie, wtedy takie naloty będą po prostu bezcelowe.

Możemy poznać opinie klientów o parku i wykorzystać je do lepszego projektowania rozkładu sklepów i atrakcji towarzyszących oraz odpowiedniej regulacji cen oferowanych towarów i usług.

Fajerwerki są doskonałą metodą uszczęśliwiania gości. Warto skorzystać z nich w ostatnich



miesiącach roku (najlepiej w listopadzie i grudniu). Otrzymamy wtedy wyższe oceny podczas corocznej klasyfikacji.

Dział badań

to bardzo ważna część wesołego miasteczka. Zajmuje się on projektowaniem nowych obiektów, sklepów i toalet, imprez towarzyszących oraz dodatków krajobrazowych. W tym dziale możemy również zainwestować w szkolenie personelu. Dział badań zajmuje się także ulepszaniem magazynów i autobusów oraz rozwojem technicznym istniejących już atrakcji. Niestety, można tutaj zanotować największą wpadkę autorów gry, ponieważ rozwój atrakcji został zrealizowany naprawdę idiotycznie. Można dosyć szybko doprowadzić do końca badania w tym zakresie. Jednak spotka nas wtedy niemiła niespodzianka – wszystkie starsze atrakcje będą miały numer 9.0, późniejsze nigdy nie osiągną tego poziomu, a te dopiero wymyślane będą zakwalifikowane jako 0.0. Co ciekawsze, jeżeli w kolejce górskiej na poziomie 9.0 znajdzie się pętla 0.0, to cała atrakcja będzie klasyfikowana jako 0.0, czyli posiadająca minimalną liczbę wagoników i krótszy okres eksploatacji, przy





częstszych awariach. Takie rozwiązanie problemu praktycznie wymusza na nas rezygnację z badań rozwojowych do momentu wynalezienia wszystkich atrakcji...

Finanse

Wykresy wpływów i strat, wielkość pożyczki pobranej w banku, ceny biletów wstępu, liczba pasażerów w autobusie itp. – dają nam możliwość zorientowania się w sytuacji i podjęcia odpowiednich działań. Z wyciągu stanu konta otrzymamy dokładne dane finansowe – wszystkie wpływy i wydatki z ostatniego miesiąca.

Dobrą metodą uzyskania gotówki jest obracanie akcjami na giełdzie. Lepiej jednak z tym nie przesadzać. Przeprowadziłem eksperyment, w którym parkiem zajmowałem się niewiele (minimalne zyski, zakup towarów, czasami nowa atrakcja...) i zabrałem się za kombinacje giełdowe. Po pewnym czasie miałem 2 mln w gotówce i tyle samo w akcjach. Nie zwracałem specjalnej uwagi na drukowane czerwoną czcionką certyfikaty i z 4 milionami w kieszeni... wykonałem wspaniałe salto mortale z 20 piętra niedawno wybudowanego biurowca. Kompletny bezsens, przecież można było spokojnie oddać park dzieciom do zabawy i żyć na Hawajach z odsetek!

Mając dużo gotówki (np. w kolejnych grach), spekulacje giełdowe trzeba rozpocząć od wykupienia wszystkich akcji, będących aktualnie w obrocie. Jest to najprostsza metoda zapewnienia sobie wysokich zysków, ale gdy nie mamy aż tyle pieniędzy, to powinniśmy wykupić przynajmniej akcje swojego parku.

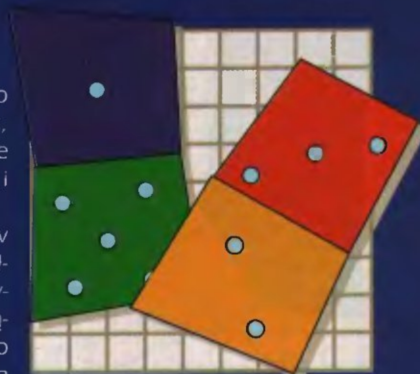
Jeśli dobrze gospodarujemy, możemy otrzymać interesującą propozycję sprzedaży parku. Dochodzi wtedy do aukcji, zabieramy gotówkę i zaczynamy wszystko od początku, tym razem w innej części świata. Najważniejszy jest pierwszy zbudowany park, budowanie następnych będzie łatwiejsze. Jeżeli uda nam się uzyskać sumę 7–8 mln na inwestycje w nowym miejscu, to nie powinniśmy mieć najmniejszych problemów. W praktyce Theme Park sprawdza się do dobrego wyniku w pierwszej grze. Potem – to już tylko „powtórka z rozrywki".

Oceny ogólne

w granicach 95%, jakie otrzymał Theme Park w zachodnich czasopismach (i nie tylko tam), są przesadzone i świadczą o pobieżnym podejściu do gry. Bardzo dobra grafika i dźwięk nie uzasadniają takich ocen. Owszem, pomysł oryginalny i chociaż gra nie jest przeznaczona dla rasowych strategów, a raczej dla amatorów strategiczno–ekonomicznej rozrywki, to efekt całości psuje kilka istotnych „niedoróbek". Należało dokładniej przetestować grę, nawet opóźniając jej sprzedaż, aby wywalczyć czołową lokatę na światowej liście najlepszych gier 1994 r.

Jacek Ilczuk

Wymagania sprzętowe: 386, SVGA, 4 MB RAM (nie polecam QEMM), mysz. Uwaga: Każdy zapis stanu gry zajmuje 300 kB!



PANEL GŁÓWNY

A. Ścieżki, drogi jednokierunkowe, drogowskazy.
B. Kolejki do atrakcji.
C. Atrakcje.
D. Sklepy i imprezy towarzyszące.
E. Dodatki.
F. Personel.
G. Mapa parku.
H. Ikona informacyjna.
I. Dane o parku.
J. Stan finansów.
K. Panel kontrolny atrakcji/pracowników:
   1. Ekran informacyjny.
   2. Okres użytkowania.
   3. Liczba użytkowników.
   4. Poziom bezpieczeństwa.
   5. Włączenie/wyłączenie.
   6. Prędkość.
   7. Rezygnacja z wybranej trasy.
   8. Wybór trasy.
   9. Polecenie wykonania naprawy.
   10. Przesunięcie pracownika.
   11. Wybór/zatwierdzenie kluczowych punktów trasy obchodu.

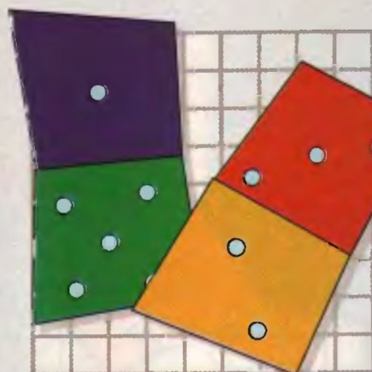
THEME PARK

Bullfrog/EA 1994
Strategiczno-ekonom.
Amiga, PC, Jaguar

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	85%
Ogółem	80%







GUNS! GUNS! GUNS! GU

W 1991 roku firma Sphere wprowadziła na rynek kolejny symulator lotu – Falcon 3.0. Była to zupełnie nowa jakość w dziedzinie symulacji lotniczych na komputerach osobistych. Wspaniała wtedy wektorowa grafika, muzyka skomponowana przez profesjonalnego kompozytora, realistyczny model samolotu. Wiernie zostały odtworzone realia lotów bojowych. To wszystko spowodowało nie spotykaną do tej pory komplikację programu. Powstawały więc wersje 3.0a, 3.0c i 3.0d, w których usuwano kolejne błędy programu, ujawniane przez jego użytkowników. Następnie rozpoczął się całkiem nowy rozdział w historii gry. Pojawił się Operation Fighting Tiger z nowymi scenariuszami, później MiG-29 i F/A-18 Hornet. Teraz Spectrum Holobyte, które wydało wspomniane dodatki, oferuje także CD-ROM pt. Falcon Gold, będący zbiorem tych 3 gier na jednej płytce kompaktowej.

We wszystkich tych grach dowodzisz wybranym i sformowanym od podstaw dywizjonem lotniczym, mając na początku 30 pilotów i 18 samolotów. Jedni piloci są lepszymi myśliwcami, drudzy lepiej atakują cele naziemne. Należy pamiętać, że jednostka rzucona do walki bez przygotowania poniesie ciężkie straty. Trzeba zacząć od ćwiczeń.

Red Flag

Gdzieś na pustyni ćwiczy Twój dywizjon. Ataki na wrogie wojska, bombardowanie nieprzyjacielskich bunkrów i lotnisk, boje z myśliwcami wroga i swobodne polowania na bezbronne bombowce. W tych ćwiczeniach, w przeciwieństwie do prawdziwych, naprawdę niszczy się czołgi i samoloty, tyle tylko, że Twoim zestrzelonym pilotom nic nie grozi i nie tracisz samolotów ze stanu dywizjonu. Można zadowolić się gotowymi misjami lub zaprojektować od podstaw nowe. W miarę treningu, odpowiednio do jego rezultatów, rosną umiejętności pilotów. Trzeba pamiętać, że lepiej dać się zestrzelić kilkakrotnie podczas ćwiczeń niż raz na polu walki. Tam komputer nie ma litości i zazwyczaj będziesz... „Missing in action".

FALCON 3.0 TO NIEKWESTIONOWANY KRÓL SYMULATORÓW. PERFEKCYJNIE

Misje

Z moich doświadczeń wynika, że te trzy programy (trzeba pamiętać, że są to oddzielne gry, mimo że rezydują w jednym katalogu) przydzielają misje w różnych proporcjach. Falcon 3.0 pozwala wykonywać mniej więcej po połowie misji typowo myśliwskich (Combat Air Patrol, Intercept, Escort) i misji szturmowych (Seek & Destroy, Bomb). W grze MiG-29 przeważają misje myśliwskie, a w F/A-18 Hornet – szturmowe. Rodzaje misji zostały omówione w opisie gry MiG-29 (Gambler nr 9/94).



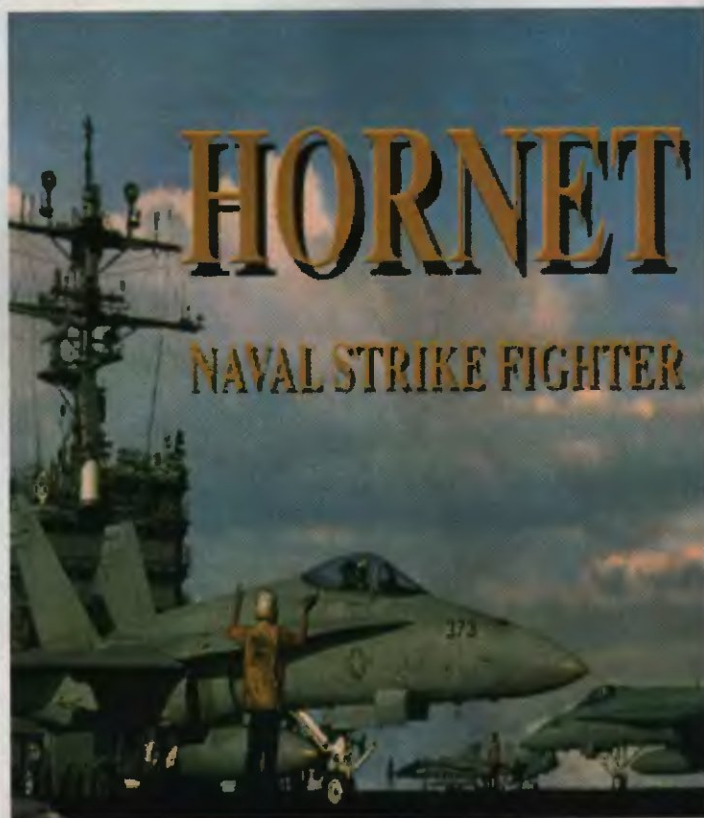
Radar

Pokładowa stacja radiolokacyjna w samolotach F-16 i F/A-18, uwzględniona w programie, ma trzy tryby pracy w grze F/A-18 Hornet, a cztery – w Falcon 3.0.

- Tryb przeszukiwania przestrzeni przed samolotem (przy ustawieniu w setup opcji Radar na HFR) o maksymalnym zasięgu 80 mil morskich.
- Tryb podświetlania dowolnego celu silną wiązką, aby wycelować i odpalić rakiety.
- Mapping.

Dodatkowo w Falcon 3.0, w ataku szturmowym, np. pociskiem Maverick, ekran radaru pokazuje kontury namierzonego celu. Obsługa odbywa się klawiszami funkcyjnymi F5, F6, F7 i F8.

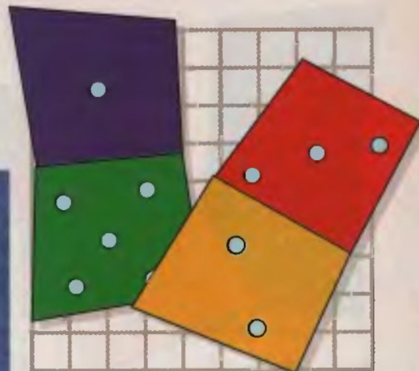




NS! GUNS! GUNS! GUNS!







ODDANA WOJNA POWIETRZNA. GOD SAVE THE FALCON!

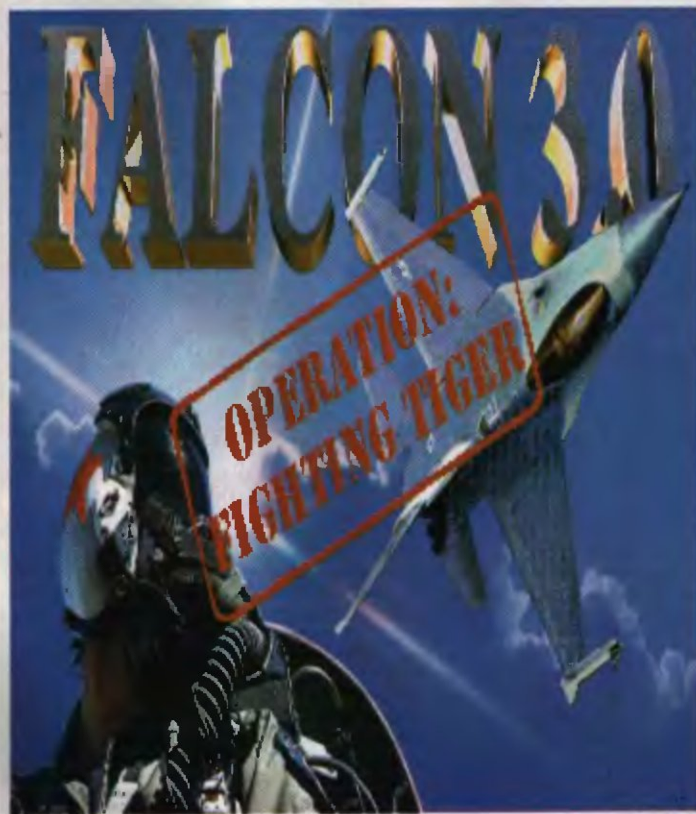
Walka

W powietrzu spotkasz wiele typów wrogich samolotów. Mogą to być nowoczesne MiG-29, Su-27 czy Mirage 2000. Jednak dosyć często pojawiają się starsze typy: MiG-21, Mirage III, a nawet MiG-19. Generalnie, w grze nie występują lepsze czy gorsze myśliwce. Wszystkie są niebezpieczne. Raz zdarzyło mi się, że gdy na czele trzech F-16 przechwytywałem dwa MiG-23 i trzy eskortowane przez nie szturmowe Su-24, moje myśliwce zostały zaatakowane z boku przez... dwa MiG-21. W mgnieniu oka moi skrzydłowi zostali zestrzeleni rakietami, a ja, po zniszczeniu jednego z MiG-23, dostałem się w sam środek piekła. W efekcie, po kilkudziesięciu sekundach walki z trzema bandytami, musiałem opuścić płonący samolot. Jednej z rakiet nie zdołałem uniknąć...

Niespodzianką są wyczyny pilotów latających zabytków, czyli MiG-19. Potrafią oni zestrzelić F-16 w ataku czołowym z odległości przeszło mili – samym działkiem! Nieprzyjaciel będzie strzelał rakietami kilku rodzajów. Pierwsze – to naprowadzane radarowo pociski Apex, Amos i Alamo. Aby je zmylić, trzeba stosować uniki (break) w połączeniu z użyciem ECM i wystrzeliwaniem flar. Pocisk Alamo potrafi po zmyleniu chaffem odnaleźć swój cel, więc zmylić go może tylko ECM. Drugi rodzaj rakiet – to naprowadzane na podczerwień pociski Atoll i Magic. Zmylić je można flarami. Pocisk Magic po wypaleniu się flary również odnajduje swój cel. Należy więc uważać – właściwe manewry to więcej niż połowa sukcesu.

Ataki szturmowe przeprowadzasz na cele dwóch rodzajów. Cele ruchome, czyli czołgi, transportery BMP, wyrzutnie SA-6, działka ZSU-23-4 itp. oraz cele stałe, czyli pasy startowe, hangary, bunkry... Generalnie, podczas ataku na kolumnę wojsk używa się pocisków Maverick i bomb kasetowych. Do ataku na pasy startowe wykorzystuj tylko bomby Durandal, zrzucając je na początek pasa. W innych wypadkach zalecam bomby GBU-15 lub Mk.84. I jeszcze jedno. Jeden Maverick może zniszczyć cały hangar. Polecam!

Z ziemi grozi nam ostrzał naprowadzanymi radarowo rakietami wyrzutni SAM, postępuj podobnie jak przy zaatakowaniu pociskiem Alamo lub rakietami SA-7, naprowadzanymi na podczerwień. W tym ostatnim wypadku trzeba wyłączyć dopalacz i skierować się niemal wprost na pocisk. Najłatwiej uniknąć takiej rakiety lecąc F/A-18. Raz udało mi się umknąć pięciu wycelowanym we mnie wyrzutniom SA-7. Ale tylko raz... Zazwyczaj pierwszy pocisk zniszczy silnik, a kolejne rozwalą Twój samolot na strzępy. Mniej doświadczeni piloci mogą zostawić bombardowanie autopilotowi, który zazwyczaj wykona zadanie bezbłędnie.

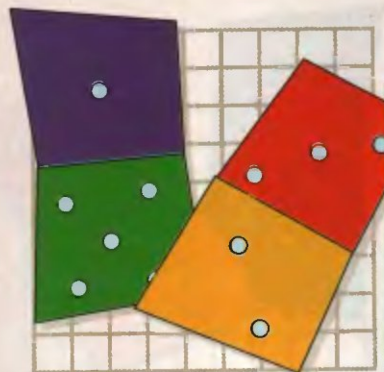


Oprawa graficzna

nie jest rewelacyjna, w porównaniu z najnowszymi produkcjami, jak F-14 Fleet Defender czy US Navy Fighters. Przy maksymalnej liczbie detali z grubsza odpowiada tej z Harrier Jump Jet. Jedynie wektorowe obłoczki są... przemilczmy to... Muzyka jest naprawdę dobra, zarówno w Falcon 3.0, jak i w F/A-18 Hornet. Dźwięk – to podstawa tej gry. Kilkadziesiąt mówionych komunikatów, wybuchy, wycie silników blisko przelatujących samolotów, odgłosy odpalania rakiet – to trzeba usłyszeć! Piloci gadają, krzyczą meldując o uszkodzeniach (Flame out! Flame out!), zestrzeleniach (nieśmiertelne Hasta la vista... baby!), czy proszą o pozwolenie na otwarcie ognia (Request permission to engage!). Jest to pierwszy symulator lotniczy kompleksowo wykorzystujący meldunki skrzydłowych.

Ocena

gry Falcon 3.0 wraz z rodziną – to pierwszy i jak na razie ostat-



ni symulator samolotu wojskowego, w którym położono maksymalny nacisk na odwzorowanie reakcji maszyny w powietrzu. Pod tym względem nie dorównuje mu żaden z późniejszych programów. W tej grze doskonale oddano atmosferę i realia współczesnej wojny powietrznej i uwzględniono ogromny wybór uzbrojenia. Udało się także zachować dobrą zabawę podczas gry. Już nie są to misje jednego samolotu nad terenem wroga, ale całe batalie powietrzne z udziałem wielu maszyn. I pamiętaj, nie lecisz sam! Możesz zdać się na skrzydłowych. Jest to gra trudna, stanowiąca prawdziwe wyzwanie dla każdego miłośnika symulacji lotniczych.

Wiktor Kozłowski

Wymagania sprzętowe: 286, 1 MB RAM, VGA, ale sensowne minimum to 386 DX z 4 MB RAM. Polecam co najmniej 486 DX (tryb realistyczny wykorzystuje koprocesor) z kartą Sound Blaster.

FALCON 3.0
Sphere 1991
Symulacyjna
PC

Grafika	80%
Dźwięk	90%
Grywalność	90%
Pomysł	95%
Ogółem	90%

MiG-29

Opisałem ten typ samolotu w nr. 09/94 Gamblera, tutaj tylko dodam, że jest to maszyna trudna w pilotowaniu. Początkujący gracze nie dadzą sobie rady, a i weterani symulacji będą musieli potrenować kilkanaście godzin, aby w pełni panować nad samolotem. W grze jest to samolot najszybszy (2,3 Ma) i bardzo zwrotny. Na dużej wysokości (powyżej 30 tys. stóp) przewyższa wszystkie typy myśliwców NATO. Symboliczny zasób amunicji do działka (tylko 150 szt.) i okrojone możliwości ataku szturmowego poważnie ograniczają jego zdolności bojowe. Zabiera maksymalnie 6 rakiet powietrze–powietrze. Doskonały myśliwiec, ale ma zbyt mały udźwig jako szturmowiec.

F/A-18 Hornet

Najcięższy z dostępnych samolotów, jest jak narowisty koń. Powyżej 300 mil/h prędkość kątowa wykonywania beczki poważnie utrudnia lot – bez idealnie skalibrowanego joysticka nie dasz rady. Typ YF-17 – protoplasta Horneta, przegrał z YF-16 konkurs na lekki myśliwiec dla armii. Wtedy dostrzegła go US Navy. Jako samolot dwusilnikowy wydawał się bardziej niezawodny niż jednosilnikowy YF-16. Tak powstał samolot myśliwsko–szturmowy – F/A-18 Hornet. Miał to być samolot wielozadaniowy, ale jako taki nie jest najlepszy w żadnej roli. Jako myśliwiec góruje nad F-16 tylko uzbrojeniem (578 szt. amunicji i 12 rakiet pow–pow). Zwrotność doskonała w zakresie prędkości 250 – 350 mil/h. Powyżej dobra, ale gorsza niż mają F-16 i MiG-29. Jako szturmowiec jest lepszy od MiG-29, ale zabiera mniej rakiet i bomb niż F-16. Jest za to idealny w roli bombowca, z uwagi na liczbę zabieranych tysiącfuntówek. Jest dosyć powolny (1,8 Ma) i ma niski pułap praktyczny. Nie masz czego szukać powyżej 30 tys. stóp. F/A-18 ma mniej korzystny stosunek ciągu do masy, co oznacza w tym wypadku najsłabsze przyspieszenie i konieczność walki na prędkości minimalnie większej niż prędkość przeciągnięcia. Ta wada przeradza się w zaletę, gdyż MiG-29 przy tej prędkości – to niezdarna krowa i komputerowi przeciwnicy będą zazwyczaj wyprzedzać Twój samolot podczas walki kołowej, wystawiając swoje gorące tyłki wprost na Twoje Sidewindery.
I jeszcze jedno, w tym samolocie o działku lepiej zapomnieć, pomimo dużego zapasu amunicji (oczywiście na efektywności uzbrojenia ustawionej na LOW). Ponieważ jest to myśliwiec morski, więc start i lądowanie odbywają się zazwyczaj na pokładzie lotniskowca. Start jest banalny: piąty stopień dopalacza, drążek do siebie i uruchomienie katapulty. Lądowanie jest bardzo trudne i lepiej zostawić to autopilotowi, gdyż latanie z prędkością 100 mil/h, z kątem natarcia 30°, raczej nie należy do przyjemności.

FSX

Udoskonalona wersja F-16 – używany w grze tylko i wyłącznie podczas konfliktu kurylskiego. W porównaniu z F-16 ma większy zasięg, gdyż zabiera więcej paliwa, ale jest wolniejszy (1.7 Ma). Może przenosić pociski powietrze–woda typu HARPOON.













F/A-18 HORNET
Spectrum Holobyte 1993
Symulacyjna
PC

Grafika	80%
Dźwięk	90%
Grywalność	80%
Pomysł	85%
Ogółem	85%

Uzbrojenie

Pociski powietrze-powietrze

AIM-9P Sidewinder – najprostsza rakieta, aby ją zalokować, musisz przez chwilę utrzymać cel w kole celownika.

AIM-120 AMRAAM – rakieta średniego zasięgu, naprowadzana radarowo-aktywnie.

AIM-120E AMRAAM – występuje tylko na Kurylach, ma większy zasięg.

AIM-9M – najlepsza rakieta pow-pow na świecie, posiada detektor celów, co oznacza, że poszukuje celu na całym HUD i z każdej pozycji efektywnie naprowadza się na cel.

AIM-9R – występuje tylko na Kurylach, ulepszona wersja P z detekcją celów.

Pociski powietrze-ziemia

AGM-45A Shrike – stary, ale niezawodny pocisk antyradarowy, skuteczny przeciwko samojezdnym wyrzutniom SAM SA-6.

AGM-65D Maverick – ta wersja pocisku jest skuteczniejsza, bo naprowadzana na podczerwień.

AGM-65B Maverick – zwykła wersja naprowadzana telewizyjnie.

AGM-88A HARM – nowoczesna rakieta antyradarowa. Mało używana, ponieważ można podczepic tylko dwie – na zamki, gdzie podczepia się zazwyczaj 6 Mavericków (F-16).

LAU 5003-A – zasobnik z 19 rakietami nie kierowanymi. Potrafią zniszczyć bezpośrednim trafieniem BMP lub ciężarówkę.

AGM-84 Harpoon – wspaniały pocisk antyokrętowy, jedyna broń przeciwko Kuzniecowowi. Występuje tylko na Kurylach.

Bomby

MK-82 – klasyczna pięćsetfuntówka.

MK-82 HD – wersja High Drag.

MK-83 – tysiącfuntówka.

MK-84 – dwa tysiące funtów, należy uważać, aby nie dostać się w zasięg eksplozji, atakując na niskim pułapie.

Durandal – bomba do niszczenia pasów startowych.

CBU-84 Cluster – kasetowa bomba przeciwpancerna, robi sito z T-72.

GBU-15 – czysty luksus: namierz, odpal i zapomnij, a 2 tys. funtów trotylu samo znajdzie się w celu. Uwaga, raz zaatakowałem tym rosyjski niszczyciel na Kurylach. Efekt przeszedł moje najśmielsze oczekiwania. Okręt najpierw zestrzelił bombę (!), a potem mój samolot...

Inne

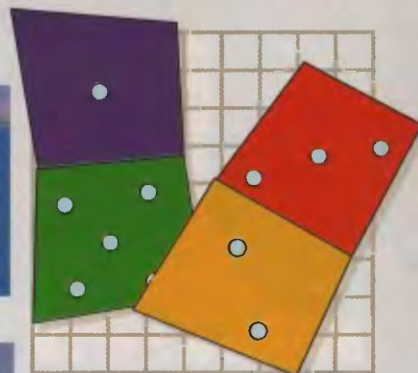
ALQ-131 ECM POD – występuje tylko w grze Falcon 3.0. Samoloty F-16 i FSX nie mają wbudowanych ECM. Lot bez tego zasobnika to kuszenie losu.

Fuel 300 gal. – zbiornik podczepiany wymiennie z ECM, o poj. 300 galonów.

Fuel 370 gal. – dwa zbiorniki podskrzydłowe o poj. 370 galonów.













F-16 Fighting Falcon

Lekki dzienny myśliwiec przewagi powietrznej. Może walczyć na bliskim (tutaj jest mistrzem) i średnim dystansie oraz atakować cele naziemne. Jeden silnik Pratt & Whitney, zaopatrzony w pięciostopniowy dopalacz, zapewnia mu prędkość 2 Ma. W grze, przy realnym modelu lotu (wymagającym koprocesora), jest to samolot najłatwiejszy w prowadzeniu (w porównaniu z MiG-29 i F/A-18). Samolot ten bez komputerów kontrolujących powierzchnie sterowe nie byłby w stanie latać – jest niestateczny, ale za to bardzo zwrotny. F-16 – to najzwrotniejszy samolot występujący w grze. Szczególnie przy prędkościach 250–450 mil/h. Niestety, przyspieszenia ma słabsze w porównaniu z MiG-29 – nawet nie obciążony F-16 wznosząc się pionowo do góry, wyraźnie zwalnia. Prędkość 2 Ma osiąga na wysokości ok. 30 tys. stóp, po rozpędzeniu się na dystansie 150 mil. Maksymalny pułap F-16 – to ok. 55 tys. stóp. Wyżej nie da się lecieć poziomo, a i tak walka powyżej 40 tys. nie ma sensu. Jest to samolot do walki na niskiej i średniej wysokości. Uzbrojenie: działko Vulcan (515 szt. amunicji) i maks. 8 pocisków powietrze–powietrze. Wspaniały i diabelnie niebezpieczny jako myśliwiec oraz dobry jako samolot szturmowy, średniej jakości bombowiec (samolot przeciążony bombami nie wystartuje, a jeśli nawet uda się go unieść w powietrze, to prowadzi się go wtedy jak samochód ze spuszczonym z opon powietrzem).

PRAWIE OKRĄGŁA

Ci, którzy mają komputer, są w tej dobrej sytuacji, że dla odprężenia mogą zająć się programem Action Soccer – jak na razie najlepszą, choć niedoskonałą, grą piłkarską. Po recenzji, którą mogliście przeczytać w poprzednim numerze, czas na kompleksowe i pełne omówienie.

W co się bawić?

Na początek wybieramy, w jaki sposób będą przedstawiane wydarzenia na boisku: czy w trójwymiarze (jak w FIFA Soccer), czy od góry. Ten drugi widok też jest ładny! Następnie mamy wybór rozgrywek. Można zagrać towarzysko, w pucharach (4 grupy po 4 drużyny), w lidze oraz w samodzielnie zdefiniowanym pucharze. W wypadku meczów, w których musi nastąpić rozstrzygnięcie można wybrać, czy po końcu regulaminowego czasu gry nastąpi dogrywka, rzuty karne, czy „nagła śmierć" (czyli gra do pierwszej strzelonej bramki). Gdy zdecydowałeś się już na formę rozgrywek, możesz jeszcze podjąć decyzję co do czasu trwania połowy meczu oraz pogody (słoneczna, noc, śnieg, deszcz). Warunki atmosferyczne mają wpływ na pewność prowadzenia piłki, celność podań i skuteczność przyjęć.

Timur i jego drużyna

Za chwilę rozpocznie się mecz. Nim to jednak nastąpi, musisz wybrać sobie odpowiednią drużynę i optymalnie ją ustawić. Teamów jest szesnaście, zaś każdy z nich charakteryzują parametry:

SZYBKOŚĆ (speed) – właśnie to,
SIŁA (strength) – określa skuteczność wejść barkiem w defensywie,
DRYBLING (dribble) – gdy masz piłkę i bronisz się przed jej stratą oraz gdy sam chcesz ją odebrać,
WŚLIZG (tackle) – określa zasięg i skuteczność wejść wślizgiem w obronie oraz np. w sytuacjach podbramkowych, gdy dobijasz piłkę,
STRZAŁ (kick) – właśnie to,
GŁÓWKOWANIE (head) – jw.

Wybór drużyny zależy oczywiście od preferencji gracza, jednak zdecydowanie najistotniejsze cechy to: szybkość, strzał i drybling – najhojniej obdarzona nimi jest drużyna „Cannie Rovers". Chcącym trochę się [illegible] proponujemy „[illegible] Cats" – absolutnych [illegible]dniaków. A [illegible] w [illegible] dla [illegible]nych [illegible] akcje są drużyny dobrze [illegible], np. „[illegible] Flying [illegible]les".

Po wyborze drużyny należy [illegible] odpowiednie ustawienie i taktykę. Wybór jest spory, z uwzględnieniem konfiguracji mocno nierealnych (pięciu napastników). Polecamy sprawdzone angielskie ustawienie 4–3–3 i postawę ofensywną – nie ma co się kryć przed przeciwnikiem, w futbolu wygrywa się strzelając bramki (ale nie WŁASNEJ drużynie – z dedykacją dla Józefa Wandzika). Jeśli jednak przeciwnik wybierze sobie zespół znacznie wolniejszy, możesz zagrać nawet maksymalną liczbą napastników – dobry technicznie, ale powolny wróg nie będzie w stanie nawet wyjść z własnej połowy, Ty zaś zafundujesz wiernym kibicom festiwal bramek.

Jak grać, żeby wygrać

W Action Soccer dysponujesz niemal pełną kontrolą nad piłką. „Klei się" ona do nóg zawodników, zaś podania, nawet te czterdziestometrowe, są celne. Podajesz piłkę prawym „Shiftem", a mała biała strzałka pokazuje, gdzie znajduje się partner, do którego możesz podać. W 95% procentach przypadków adresat podania przejmuje je, bardzo rzadko zdarza się, że gość próbując przyjąć piłkę głową dostanie w twarz i padnie ogłuszony (głupie!). Trzeba też uważać, aby na linii podania nie znajdowali się przeciwnicy, bo zostanie ono przejęte. W tej sytuacji, biorąc też pod uwagę ograniczenia samej gry, nie można grać szybką piłką z kontry, a tylko atakiem pozycyjnym.

Gdy się bronisz, stosuj pressing i atakuj przeciwnika na jego połowie, bowiem już na 35. metrze od bramki może on strzelić bardzo groźnie. W obronie należy głównie używać wślizgów, tylko w bezpośrednim zwarciu można wchodzić barkiem. Należy pamiętać o blokowaniu przeciwnika – na linii ewentualnego strzału powinien zawsze stać Twój obrońca. Faulować można cały czas







do woli, bowiem sędziowie pozwalają na wiele.

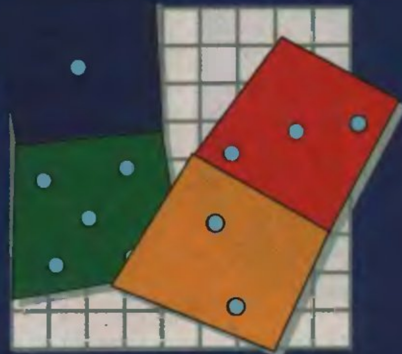
Gra w środku pola nie istnieje. Środkowi powinni tylko przejąć piłkę od obrońców, „podciągnąć" kawałek i oddać napastnikom. Należy unikać rozgrywania akcji w środku pola, gdyż nic dobrego z tego nie wyjdzie, a można stracić piłkę. Ataków przeciwnika należy unikać, poprzez wykonanie szybkiego skrętu o 90° i oddanie piłki do partnera. W pojedynki „jeden na jeden" lepiej się nie wdawać, nawet jeśli dobrze dryblujesz.

„Bramki to sól piłkarskiego widowiska" – jak powiedział jakiś pieprz komentatorskiego studia. Na ich strzelenie jest w Action Soccer kilka metod.

Pierwsza i najprostsza – to bieg z piłką od rogu pola karnego do rogu pola bramkowego i strzał, gdy znajdziesz się w pobliżu tego drugiego (strzał oddajesz „Enterem", zaś wciskając kursory – ustalasz jego kierunek i wysokość). Skuteczność 95%.

Drugi sposób – to akcja „sam na sam". Wbiegasz w pole karne z

TRIUMFALNE ZWYCIĘSTWO POLSKIEJ REPREZENTACJI NAD IZRAELSKĄ POTĘGĄ FUTBOLOWĄ, KTÓREGO ŚWIADKIEM BYLIŚMY KILKA DNI PRZED POWSTANIEM TEGO TEKSTU SPRAWIA, IŻ NAWET NAJZAGORZALSI KIBICE MOGĄ POCZUĆ NIEWIELKI PRZESYT EMOCJI.



boku, dobiegasz do linii pola bramkowego przy jednym słupku i zaczynasz biec wzdłuż niej do drugiego. Jeśli bramkarz jest wolny, to po prostu go obiegasz i wjeżdżasz z piłką do bramki – jeśli jest szybki, to przy drugim słupku strzelasz, a on na 80% puszcza „siatę".

Wreszcie trzecia, najbardziej finezyjna metoda – to dośrodkowanie. Należy wejść w pole karne tuż przy linii końcowej boiska, zaczekać aż golkiper wyjdzie z bramki, przerzucić piłkę do środkowego napastnika i uderzać (głową albo z woleja) pod przeciwny słupek. Efekt ostateczny jest ładny, choć skuteczność poniżej 50%.

Z rogów należy dośrodkowywać daleko i dopiero potem przerzucać piłkę na drugi słupek i strzelać. Z rzutów wolnych najlepiej jest strzelać bezpośrednio, starając się wymierzyć w dziurę w murze i uderzyć z maksymalną siłą. Można też odegrać do partnera stojącego obok i popisać się uderzeniem z daleka.

Ponieważ bramkarz został w grze „odczarowany", można też próbować strzałów z dystansu, [illegible] stępnie dobitek. Nie jest to [illegible] posunięcie, ale czasami skutkuje w sytuacji, gdy nacierasz zmasowanym atakiem na „gęstą" obronę. Często skut[illegible]anie spoza linii pola karnego w sytuacji, gdy zawodnik nie stoi na wprost bramki, tylko trochę z boku.

W sytuacji, gdy stoisz naprzeciwko bramkarza i nie masz możliwości strzału – zdecydowanie powinieneś odgrywać piłkę do partnerów stojących z tyłu. Z żalem należy bowiem stwierdzić, że w klasycznej sytuacji „sam na sam" gra nie odzwierciedla rzeczywistości – bramkarz zabierze Ci każdą piłkę spod nóg, autorzy nie pokusili się o możliwość strzelania bokiem, między nogami czy przerzutu nad golkiperem, choć czasami udaje się strzelić w sposób zaskakujący.



Podsumowanie i szczegóły techniczne

Pomimo pewnego niedosytu gra jest zabawna, najlepsza w swej klasie i godna polecenia każdemu. Znakomicie wypada oprawa graficzna, muzyka nie jest gorsza, a wszystko to uzupełnia przyzwoita jakość symulacji. Zresztą nie będziemy się powtarzać – przeczytajcie recenzję.

Jeśli chodzi o wymagania sprzętowe, sprawa wygląda gorzej. Potrzebne 4 MB RAM (a najlepiej 8), procesor 386 (a najlepiej szybki 486) i, co ważne, szybka karta graficzna (najlepiej w standardzie Local Bus). Wszystkie te zastrzeżenia dotyczą głównie widoku trójwymiarowego, jako bardziej absorbującego zasoby komputera, stąd posiadaczom wolnych maszyn polecamy widok z góry. Niestety, każda doskonałość musi mieć swoją cenę. Tym razem nie wydaje się ona być zbytnio wygórowana.

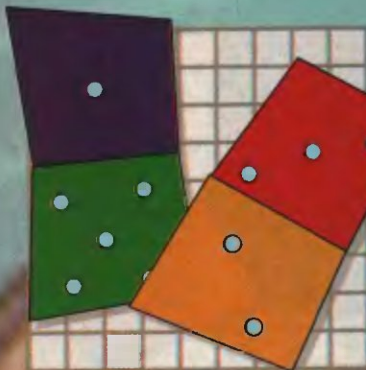
Alex & Gawron

ACTION SOCCER
Ubi Software 1994
Sportowa
PC

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	70%
Ogółem	80%



X-COM: TERROR FROM



W roku 2000 ziemskie oddziały zniszczyły ostatnią siedzibę Obcych – Cydonię. Triumfujący żołnierze X-Com wrócili na bezpieczną już ojczystą planetę. Lecz w chwilę później z ruin marsjańskiej bazy został wysłany automatycznie sygnał, który dotarł do statku spoczywającego od dawna na dnie ziemskiego oceanu. Głuche i ciemne dotychczas komputery zaczęły wykonywać zapisane programy, przebywający w hibernacji Obcy budzili się powoli z długiego snu. W czterdzieści lat później uderzyli ponownie...

Pierwsze spojrzenie

Po rozpoczęciu gry od razu widać kilka zmian. Ponieważ walczymy pod wodą, na mapie Ziemi zamiast wysokości terenu oznaczone są głębokości mórz i oceanów. Poza tym dokonano drobnych przeróbek ikon, służących do obracania mapy – zresztą takich niewielkich zmian znajdziecie dużo więcej.

Tak jak poprzednio, wszystkie nasze poczynania są kontrolowane przez zespół państw, które decydują o funduszach przeznaczanych na rozwój X-COM. Lecz tu też czeka drobna niespodzianka – kraje przez czterdzieści lat pozmieniały nieco swe nazwy (np. na Africa Corp lub Euro–Syndicate).

Inne ulepszenia dotyczą UFOpedii, która jest ładniejsza (bardziej elegancko przedstawione dane i więcej obrazków), choć niektórych rozczarują zapewne wyniki autopsji – zamiast ładnie pokrojonych Obcych mamy teraz tylko ich ciała zanurzone w formalinie. Nadrobią to jednak z pewnością sami Obcy, którzy są jeszcze bardziej odrażający – np. jeden wygląda jak latający mózg...

Walka

Misje rozpoczynają się standardowo – po zestrzeleniu pojazdu Obcych wysyłamy statek transportowy z żołnierzami i rozdajemy im uzbrojenie oraz ekwipunek. Jednak po rozpoczęciu od razu niespodzianka: teren działań został znacznie rozbudowany! Powoduje to większe poczucie swobody i realizmu, lecz z drugiej strony można się nieźle wkurzyć, szukając przez dwadzieścia tur jednego schowanego gdzieś w krzakach [wodorostach? – przyp. Alx] Obcego.

Misje odbywają się w innych niż w grze UFO sceneriach – najczęściej na dnie mórz lub oceanów, czasem tylko jest okazja odbicia statku, ochrony portu lub ratowania miasta. O ile sam sposób przedstawiania akcji nie zmienił się, o tyle grafika jest „całkiem nowa". Żołnierze mają nowe skafandry, trzymają w garści nowe (według mnie ładniejsze) strzelby, rzucają nowymi granatami, oczyszczają nowe statki Obcych... Zasady rozgrywki nie uległy jednak zasadniczym zmianom. Nadal mamy cztery poziomy wysokości, trzy sposoby strzelania, żołnierzom jak zwykle brakuje jednostek czasu. Ale ma to przynajmniej jedną zaletę – nabyte podczas gry w UFO doświadczenie procentuje...

Muzyka w grze jest mroczna i tajemnicza, niestety, szybko się nudzi, a wyłączyć jej nie można, chyba że razem z efektami dźwiękowymi, całkiem fajnymi.

Wady i tym podobne

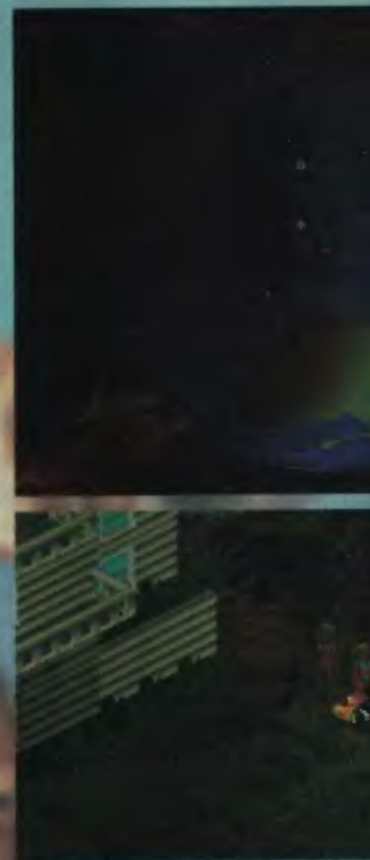
Niestety, gra X-COM odziedziczyła po swojej poprzedniczce także kilka niedoróbek (są zbyt małe, by nazwać je wadami – oprócz jednej). W zasadzie nie utrudniają zbytnio rozgrywki i nawet specjalnie nie rzucają się w oczy, ale kilka z nich twórcy gry mogliby spokojnie wyeliminować.

Podczas misji nie mamy możliwości obracania kąta widzenia, co czasami powoduje trudności w rozpoznaniu niektórych przedmiotów (sam kiedyś wziąłem monitor za Obcego). Przydałyby się ikonki obrotu, np. takie jak w SimCity 2000.

W trakcie misji otrzymujemy eleganckie komunikaty o tym, że nasz najodważniejszy dotychczas żołnierz spanikował lub że Obcy przejęli nad nim kontrolę, lecz brakuje informacji w stylu „XXXX has been killed". Powoduje to sytuacje, w których nie wiemy, gdzie się podział jeden z naszych żołnierzy, a ten po prostu cztery tury wcześniej dostał od Obcego w plecy (i nikt tego zajścia nie widział).

Tak jak w grze UFO, komputer czasem idiotycznie przydziela broń przed misją i trzeba wszystko ręcznie przekładać. O ile ten pierwszy raz można by mu wybaczyć (przecież to tylko blaszane pudło), o tyle potem mógłby już nasze ustawienia zapamiętać!

No i ostatnia, poważna wada. W grze X-COM wprowadzono kilka rodzajów broni, która teoretycznie działa tylko pod wodą. Dlaczego teoretycznie? Ponieważ, jeśli podczas naziemnej misji zostawimy naszemu żołnierzowi jednostki czasu na turę przeciwnika, ochoczo z podwodnej broni podczas tej tury wystrzeli!



Co każdy chłopiec wiedzieć powinien

Na koniec chciałbym przedstawić kilka rad, przeznaczonych

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group,
02-916 Warszawa,
ul. Okrężna 3,
tel. 642-27-66, 642-27-68,
fax 642-27-69.
Wersja dyskietkowa spolszczona, wersja CD oryginalna. W momencie składania tekstu orientacyjne ceny nie są jeszcze znane.



THE DEEP

FIRMA MICROPROSE NIE ODESZŁA ZBYTNIO OD SCHEMATU. ZNÓW MAMY WROGIE ISTOTY CHCĄCE ZAWŁADNĄĆ ZIEMIĄ I ODDZIAŁ ŻOŁNIERZY MAJĄCY TEMU ZAPOBIEC. ALE TYM RAZEM OBCY NIE PRZYBYWAJĄ Z KOSMOSU, LECZ Z PODMORSKICH GŁĘBIN.

szczególnie dla początkujących łowców Obcych. Starałem się nie powtarzać w większości aktualnych uwag Marcina Grabskiego z opisu gry UFO (Gambler 6 i 7/94) – radzę więc zapoznać się także z nimi.

1. Zapamiętaj: widzisz tylko to, co widzą Twoi ludzie. Dlatego często się rozglądaj i staraj korzystać ze wzniesień (pagórków, dachów, domów itp.) – łatwiej z nich zauważyć kryjącego się gdzieś dalej Obcego.
2. Zamiast tracić czas na szukanie drzwi do domu, często lepiej jest po prostu strzelić w ścianę.
3. Pamiętaj, że kucnięcie poprawia nieco celność. Twórcy gry dodali nawet dodatkową ikonkę do rezerwowania jednostek czasu na kucnięcie (żołnierz ze strzałką nad głową).
4. Uważaj na wybór uzbrojenia – niektóre rodzaje broni działają tylko pod wodą!
5. Do wstępnego obchodu w celu rozpoznania nieznanego terenu najlepiej stosować czołgi SWS. Zniszczony czołg zawsze można odkupić, natomiast w wypadku śmierci żołnierza tracimy dwie rzeczy: jego zdobywane przez wiele misji doświadczenie i morale załogi.
6. Żywi Obcy przynoszą więcej pożytku niż martwi, tak więc jak najczęściej korzystaj z Thermal Fazera lub (w późniejszych etapach gry) Thermal Shok Launchera. Lecz staraj się też nadmiernie nie ryzykować – lepiej stracić Obcego niż swojego żołnierza.
7. Gdy jakiś wredny cywil będzie Ci się kręcił pod nogami lub co gorsza blokował przejście, możesz spokojnie go uśpić (czytaj: zamrozić). W razie wielkiego niebezpieczeństwa możesz unieszkodliwić nawet własnego żołnierza, ale licz się z dość długim okresem kuracji.
8. Jeśli nie możesz zabić Obcego, który stoi obok beczek, strzel do nich – dostanie podmuchem, a przy okazji będziesz miał niezłe oświetlenie. Ale uważaj! W myśl starego przysłowia: „kto pod kim dołki kopie..." lepiej nie stawiaj swoich żołnierzy obok beczek.
9. Staraj się nie skupiać swych żołnierzy w dużych grupach blisko siebie. Wystarczy wtedy jeden granat, celnie rzucony przez Obcego... Jeśli wynalazłeś już Magnetic Ion Armour, lepiej jest latać nieco wyżej nad ziemią. Obcy są na tyle głupi, że rzucają granat, który upada pod Twoim żołnierzem, z reguły nie robiąc mu krzywdy.
10. Jeśli wybitnie skopałeś miesiąc (rating: terrible), w następnym ostro weź się do roboty! Gdy nawalisz po raz drugi – X-COM zostanie rozwiązany, a Obcy przejmą kontrolę nad Ziemią. Tego przecież nie chcemy...





Podsumowanie

Gra X-COM: Terror from the Deep osobom, które grają lub grały w UFO na pewno się spodoba. To samo świetne połączenie strategii z ekonomią, ta sama dobra grafika, ten sam niesamowity nastrój... Dochodzi jeszcze od nowa badanie cywilizacji Obcych, gdyż od swych poprzedników różnią się oni trochę...

Szkoda, że gra jest w tak dużym stopniu kalką z poprzedniczki, w zasadzie bardziej przypominając zestaw dodatkowych misji niż ulepszonego i rozwiniętego następcę. Co nie zmienia faktu, że Obcych rozwala się miło...

Marcin Wichary

PS Właśnie lecę na końcową misję – sami sprawdźcie, gdzie!

X-COM: TERROR FROM THE DEEP
MicroProse 1995
Strategiczna
PC, PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	70%
Grywalność	95%
Pomysł	80%
Ogółem	90%



TOWER

RASA OBCYCH JUŻ DWUKROTNIE ZAGROZIŁA EGZYSTENCJI CZŁOWIEKA WE WSZECHŚWIECIE. TERAZ PONOWNIE RUSZYŁA DO ATAKU, A JEJ ŁUPEM STAŁA SIĘ MAŁA KO CIE AZARIN – SIEDE

Tower Assault jest kontynuacją słynnego cyklu Alien Breed. Tym razem naszym zadaniem jest eliminacja Obcych z opanowanej przez nich placówki naukowo–badawczo–górniczej, składającej się z sześciu połączonych ze sobą wież, otaczających siódmą, najwyższą wieżę – główną budowlę, której ostatnie piętro stanowi główny cel gry.

Porównując nowy produkt z jego poprzednikami, można zauważyć sporo zmian na lepsze. Poprzez wprowadzenie wielu dróg wyjścia z poszczególnych poziomów gra przestała być linearna i, jak podaje producent, ma 276 sposobów ukończenia! Istotną nowością jest możliwość ostrzału w stronę przeciwną do kierunku ruchu, co znacznie ułatwia przeżycie. Kolejnymi, raczej kosmetycznymi ulepszeniami są nowe typy Obcych (niewidzialni), nowe rodzaje broni, skażone promieniowaniem pomieszczenia, możliwość rozwalenia niektórych drzwi i ścian za pomocą broni, jak również wzbogacenie fabuły.

Opis kolonii

Outdoor Zones (OC, CG, O, CS)

Eksploracja tych opuszczonych przez ludzi i potwory obszarów nie jest niebezpieczna i nie wnosi niczego nowego do gry. Usiany minami i strzeżony przez działa laserowe teren wokół obiektu nie zawiera wielu „interesujących" rzeczy i ma jedynie doprowadzić gracza do wnętrza kompleksu. Zamieszkujące powierzchnię jaszczurki są zupełnie niegroźne. W Crash Site (CS) warto (dla kasy) udać się na południowy zachód, zaś w Outer Colony 5 (OC5) – na północny wschód, gdzie rozbił się drugi statek.

Civilian Tower (Cv)

Wieża służyła dotychczas jako kompleks noclegowo–wypoczynkowy dla całej załogi stacji, ale po ataku Alien Breed przekształciła się w gigantyczną trupiarnię (stołówkę Obcych). Na terenie wieży możemy, oprócz licznych i najczęściej ponadgryzanych truposzy, znaleźć sporo gotówki i amunicji. Drzwi do pomieszczeń w wieży nie wymagają kluczy i są w dodatku mało wytrzymałe. Liczne grupy Obcych penetrują korytarze, lecz ich pełne ludzkiego mięska brzuchy nie wykazują się odpornością na ogień.

Storage Tower (St)

Obszar magazynów został niestety pozbawiony zasilania, pogrążając się w niemal całkowitych ciemnościach i tylko dzięki naszej latarce możliwa jest eksploracja terenu. Znajdziemy tam, przede wszystkim, olbrzymią ilość gotówki, nie brakuje również magazynków z amunicją i kart-kluczy do drzwi. Dziur sporo, a wyłażący z nich Obcy są silni i wytrzymali.



Engineering Tower (En)

Rozległe poziomy tej wieży zostały kompletnie opanowane przez Obcych. Bardzo dużo dziur (zwłaszcza na wyższych piętrach), liczne tereny radioaktywne oraz bardzo odporni na ogień Obcy – to najważniejsze z oczekujących tam niebezpieczeństw. Elementy wyposażenia znajdujemy w liczbie odpowie-





ASSAULT

**LONIA NA PLANE-
M WYSOKICH WIEŻ.**

dniej dla przeżycia – dokładnie tyle, ile potrzebujemy. Przejście na każdy kolejny poziom tej wieży wymaga wypełnienia jakiegoś zadania, zwykle dość trudnego.

Military Tower (Ml)

To zdecydowanie najniebezpieczniejsza ze wszystkich wież. Ściany obwieszone działami dużego kalibru, szybcy i mocni Obcy (również niewidzialni), a także bardzo niebezpieczne Sec–Roboty – to szeroka gama atrakcji czekających w środku skomplikowanych korytarzy. Jeśli do tego dodać trudne do wykonania misje i często włączające się alarmy, to jesteśmy pewni, że niewielu śmiałków odważy się zapuścić w głąb tej budowli, a jeszcze mniej wyjdzie stamtąd cało. Najwyższe piętro zamieszkuje jeden z olbrzymich stworów, pilnujących przejścia do Main Tower.

Science Tower (Sc)

Najbardziej zagadkowa ze wszystkich wież. Na piętrach I i III spotykamy całe mnóstwo Obcych i Sec–Robotów, a pozostałe wprost zieją pustką. Można się tam jednak nieźle obłowić (dużo amunicji), a stawiane przed nami zadania są dość interesujące. Czwarte piętro, jak poprzednio, zamieszkuje duży lokator.

Security Tower (Sr)

Ściśle strzeżona twierdza, w której można spotkać ostatnich ocalałych mieszkańców kolonii. Tamtejsi Obcy odznaczają się wytrzymałością, lecz są w miarę powolni i choć dość dużo ich tam grasuje – przeżycie (w dobrym zdrowiu) nie powinno stanowić trudnego zadania. Jedyny kłopot może sprawiać stosunkowo mała liczba znajdowanych kluczy, a duża – zamkniętych drzwi. Również stwór pilnujący przejścia do Main Tower nie należy do przyjemniaczków. W tej wieży nie funkcjonuje wyświetlanie map.

Main Tower (M)

Tutaj rozpoczyna się końcowy etap naszej gry. Siedem bardzo rozbudowanych i zatłoczonych Obcymi pięter. Liczne obszary o bardzo silnym promieniowaniu. Czekająca na końcu rozprawa z królową Alien Breed. To wszystko powinno dostarczyć miłej i przyjemnej rozrywki każdemu miłośnikowi sadomasochizmu. Szczególnie nieprzyjemne jest III piętro tej budowli, gdzie upływający czas zmusza nas do wściekłej bieganiny w poszukiwaniu windy, która zawiezie nas na wyższe piętro.

Corridors

są to zazwyczaj niezbyt duże poziomy (z założenia korytarze) łączące sąsiadujące ze sobą wieże. W chwilę po wejściu do takiego obiektu (Corridor) uaktywnia się system autodestrukcji, zmuszając nas do panicznego poszukiwania wyjścia. Korzystanie z tych przejść niesie ze sobą duże ryzyko, bo jeśli na czas nie znajdziemy wyjścia – definitywnie kończymy grę. Skuteczną metodą eksploracji jest bieganie skrajnymi korytarzami, po przeciwnej stronie wejścia do





TOWER ASSAULT
Team 17 1994
Zręcznościowa
Amiga, PC, CD32

Grafika	85%
Dźwięk	85%
Grywalność	90%
Pomysł	75%
Ogółem	85%







pomieszczenia, trzeba raz „spalić" misję (najlepiej włączyć alarm i poczekać, aż skończy się czas). Dopiero za drugim razem zostaniemy przeniesieni tam, gdzie trzeba. Kody bardzo często nie odzwierciedlają naszego inwentarza – Refraction Lazer zmienia się w Heatsense Missiles, zaś liczba magazynków jest często redukowana do pięciu, mimo że przedtem było ich więcej.

Corridors. Numeracja obiektów sugeruje, że jest ich w sumie 17, my zwiedziliśmy 16 z nich – lokalizacja jednego pozostała dla nas tajemnicą (prowadzi prawdopodobnie z Ml1 do St2).

Krzaki

i inne wpadki zdarzają się również w tej części Alien Breed. Na drugim piętrze Storage Tower, jeśli chcemy za pomocą teleportu (Pn–Wsch) dostać się do ukrytego



Wychodząc

naprzeciw mniej cierpliwym graczom, proponujemy dwie drogi dojścia do Main Tower (na podstawie wersji gry na komputery Amiga).

Droga Tomka, o skomplikowaniu średnim na jeża, dosyć długa, ale za to bardzo szmaciasta.

CS – Cv1 – Cv2 – St2 – St3 – Cv3 – En3 – En4 – Sc4 – M1

Uzbrojenie i wyposażenie

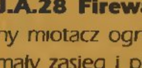


TS-16 Assault Gun – standardowy pistolet maszynowy o najmniejszej sile rażenia, przy względnie szybkim tempie zużywania amunicji.

Tri-Lazer Gun – karabin laserowy strzelający potrójnym impulsem energii, nie zużywa za wiele amunicji. Bardzo efektywna jest wersja High tej broni (strzał trzema potrójnymi impulsami energii).



NX-2 Heatsense Missiles – wyrzutnia samonaprowadzających się rakiet. W założeniu miała to być bardzo użyteczna broń, ale okazała się mało skuteczna w walce – niska moc pocisków i kłopoty z samonakierowywaniem (zazwyczaj nie „pakują się" tam, gdzie chcemy).



J.A.28 Firewall – ekstremalnie efektywny miotacz ognia, mający niestety wady – mały zasięg i piorunująco szybkie zużywanie amunicji (Ściera ukończył z nim grę, ale poleca mieć pod ręką co najmniej 30 magazynków).

Refraction Lazer – najlepsza broń ze wszystkich rodzajów dostępnych w grze. Wysyła serię wysokoenergetycznych pocisków mających zdolność odbijania się od ścian. Poza tym, tempo zużycia amunicji jest bardzo wolne (Tomek nie narzekał nigdy na jej brak).

Body Armour – opancerzenie chroniące przed skutkami starć z potworami, strzałami z broni i wpływem radioaktywności. Ochrona jest jednak ograniczona, a kamizelka może się zużyć albo całkowicie zniszczyć z upływem czasu lub wskutek nieostrożnego postępowania (np. częste „kontakty cielesne").

RMS-3000 Scanner – rozszerza do maksimum pole widoku pokazywanego przez mapę.

Droga Ściery, najszybsza (z możliwych) do przejścia przez zwyczajnego śmiertelnika:

Cs – OC5 – CG4 – CG3 – Sr1 – Sr2 – Ml2 – Ml3 – Sr4 – M1

Tomasz Staroń
i Przemysław Ścierski



tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

INDEKS

3...2...1

I lecimy. W tym numerze po raz drugi już oceniamy nadesłane tipy i przypominam, że walczycie o **10 MILIONÓW** płatne pod koniec grudnia. Na konkurs fałszywkowy przyszły 52 odpowiedzi (ej, leniuszki!), w tym dziesięć prawidłowych. Gra nie istniejąca – to, oczywiście, **Loremaster of the Dragons** (fajny tytuł wymyśliłem, prawda?). Część z Was wskazywała jako fałszywkę grę Rise of the Triad na Amigę. Rzeczywiście, ROTT na komputer Amiga nie istnieje, ale był to błąd redakcyjny. Pamiętajcie, fałszywka – to fałszywka, a nie np. tytuł z literówką (chociażby Boll zamiast Ball). Jak doświadczenie wskazuje – literówki zdarzały się, zdarzają i będą zdarzać. Selawi.

Nagrody (gry ufundowane przez **IPS Computer Group**) wylosowali: **Magdalena Grabowska** ze Szczecina, **Mirosław Zawisło** z Gliwic i **Łukasz Hołuj** z Myślenic. Natomiast nagroda w wys. 200 nowych złotych przypada bezdyskusyjnie **Pawłowi Łysikowi** z Józefowa.

A oto klasyfikacja Supertete po dwóch wyścigach:

1. Paweł Łysik – 33 punkty.
2. Marcin Podlipski – 17,5 punkta.
3. Rafał Brzoska – 15 punktów.

Jak z tego widać, najbliżej 10 milionów jest Paweł. Walczcie, chłopaki!!!

PS Przypominamy, odpowiedzi na konkurs fałszywkowy przyjmujemy tylko na kartach pocztowych do dnia 20 miesiąca (decyduje data wysłania), w którym ukazał się numer z fałszywką.

don Pedro

DISKEDITOR DREAM TEAM CZYLI KLUB GRABARZA

ZIELONO MI – WŁAŚNIE TAK

Ten tekst przeczytacie zapewne gdzieś na początku lipca (zakładając, że na jakiejś tam Florydzie Gambler jest w kioskach), a wtedy ogólne samopoczucie, wizja dwóch miesięcy wolnego czasu i piękna (oby) pogoda nie będą sprzyjać myśleniu o bajtach i innych tego typu offsetach – dzisiejszy i następny odcinek będą więc traktowały o nieco luźniejszych sprawach.

Edytory SG (i nie tylko)

Wśród graczy istnieje dość spora grupka ludzi, którzy nie grzebią w SG (w innym wypadku dział DDT zajmowałby cały numer Gamblera). Niektórzy dlatego, że nie chcą (ich sprawa), a pozostali – po prostu nie potrafią. Gdy mają szczęście i w ich gazecie jest dział podobny do naszego DDT, mogą się jeszcze czegoś nauczyć, ale nie zawsze jest tak różowo. Niektórzy nie mają dostępu do edytora plików, a inni po prostu boją się obsługiwać go bez przygotowania (zresztą słusznie). I przede wszystkim dla tych osób powstają edytory savegame'ów.

Edytor jest programem służącym do edycji, czyli dokonywania zmian i poprawek. Jak łatwo wykombinować, edytor SG służy do zmian plików SG. Ale po co – czy nie wystarczy edytor plików?

Edytor SG jest najczęściej programem dość prostym w obsłudze, a przynajmniej o wiele prostszym niż edytor plików. Poza tym, jako że edytor SG dedykowany jest zazwyczaj tylko jednej grze, jego autor wszystko już rozpracował i nie musimy sami żmudnie wyszukiwać odpowiednich offsetów. A jeśli nawet mamy je już podane, np. w Gamblerze, to i tak o wiele przyjemniej odpowiada się np. na pytanie edytora SG „podaj liczbę pieniędzy", niż wpisuje liczbę pod odpowiednim offsetem (przeliczając ją uprzednio na system szesnastkowy).

Inna sprawa, że edytory do gier grzebią niekoniecznie tylko w SG. Do bardzo popularnej gry Wolfenstein 3D i jej jeszcze bardziej znanej następczyni – Doom, powstały dziesiątki (a może i setki) edytorów, które pozwalają nam na wszystko: zmianę wyglądu potworów i ścian, układu korytarzy, dźwięków i muzyki występującej w grze, projektowanie nowych typów broni... Większości z tych rzeczy nie można dokonać przy użyciu tylko edytora plików!

Pisanie edytora do gry jest zajęciem dość trudnym, gdyż nie dość że trzeba umieć (dobrze) programować, to jeszcze koniecznie rozgryźć, w jaki sposób dane są w grze przechowywane. O ile w wypadku SG jest to zazwyczaj łatwe, to z odczytaniem innych danych są czasami spore problemy. Nierzadko zdarza się, że dane są szyfrowane albo pakowane – co znacznie utrudnia (a czasem nawet uniemożliwia) ich „rozmontowanie". Sam napisałem kilka edytorów i wiem, jak okrutne bywają czasem gry strzegące swych tajemnic...

Ponieważ edytory są zazwyczaj programami bezpłatnymi (freeware, public domain) lub podlegają niewielkiej opłacie rejestracyjnej (shareware) – można je znaleźć w wielu BBS-ach czy też w coraz bardziej popularnej sieci Internet. Niektóre edytory to wprost majstersztyki i trudno nie podziwiać autorów za ogrom pracy, jaki włożyli w ich stworzenie.

Jeśli napisałeś w swoim życiu jakiś (nawet bardzo prosty) edytor – możesz być z siebie naprawdę dumny. Wystarczy teraz wysłać go do Gamblera (z dopiskiem DDT) i jeżeli edytor jest naprawdę dobry, to zasłużona sława i chwała Cię nie ominie. Pomyśl sobie – przeczyta o Tobie tych sto kilkadziesiąt tysięcy czytelników...

Za miesiąc tekst o innych programikach „wspomagających" gry, natomiast we wrześniu wrócimy do szarej rzeczywistości i nauczymy się zmieniać liczby zapisane na dwóch lub czterech bajtach.

KÓŁKO WETERANÓW

X-COM: TERROR FROM THE DEEP (PC)

Gra zapisuje SG nietypowo, gdyż tworzy 10 katalogów (GAME_1 – GAME_10) i w nich nagrywa pliki z różnymi danymi dotyczącymi gry.

W pliku **LIGLOB.DAT** cztery bajty od offsetu 00h – to pieniądze. Maksymalna wartość to FFFFFF7Fh, lecz lepiej wpisać trochę mniej, gdyż na przełomie miesiąca dostajemy nowe fundusze i może przekręcić się licznik, w rezultacie czego będziemy pod kreską.

W pliku **BASE.DAT** znajdziemy informacje o bazach. Możemy mieć do ośmiu baz, dane każdej z nich zajmują 296 (128h) bajtów. Dla pierwszej bazy mamy:

offset

00h-0Fh – nazwa bazy,

10h-D2h – po 2 bajty – przedmioty w magazynach,

DAh-FDh – 36 bajtów – informacje o budynkach w bazie. Każde z 36 (6x6) pól może przyjąć następujące wartości:

FFh – brak budynku
00h – AIR-LOCK
01h – LIVING QUARTERS
02h – LABORATORY
03h – WORKSHOP
04h – STANDARD SONAR
05h – WIDE ARRAY SONAR
06h – TORPEDO DEFENCES
07h – GENERAL STORES
08h – ALIEN CONTAINMENT
09h – GAUSS DEFENCES
0Ah – SONIC DEFENCES
0Bh – P.W.T. DEFENCES
0Ch – BOMBARDMENT SHIELD
0Dh – M.C. GENERATOR
0Eh – M.C. LAB 0Fh – TRANSMITTION RESOLVER
10h – SUB PEN (lewa górna część)
11h – SUB PEN (prawa górna część)
12h – SUB PEN (lewa dolna część)
13h – SUB PEN (prawa dolna część),

FEh-121h – 36 bajtów – informacje o czasie powstania budynków. Istnieją trzy możliwości: 00h – budynek już stoi, FFh – budynek nie istnieje, inna liczba – liczba dni, jakie pozostały do zakończenia konstrukcji. Ciąg dalszy w następnym odcinku...

Marcin Wichary (Ziemia)

ALONE IN THE DARK (PC)

W pliku **SAVE0.ITD** zmień następujące bajty na wartość FFh:

4D90h – paliwo do lampki
4D9Ah – pociski karabinowe
4DAAh – energia
4E38h – pociski rewolwerowe

Rafał Brzoska (Zawada Książęca)

CYBER EMPIRES (PC)

Zapisz stan gry na dysku. Nastepnie zmień w zapisanym pliku bajty od offsetu 21h na FFh FFh FFh. Jeżeli zapiszesz grę pod numerem 1, Twój „save" będzie miał nazwę GAME1.DAT. Uruchom grę i wgraj zapisany stan gry. Będziesz miał dużo pieniędzy.

Andrzej Dominik (Kielce)

PREMIER MANAGER 3 (PC)

Na pierwszy ogień idzie kasa. Zapisana jest w pliku **GAMExB** za nazwiskiem managera. Na nazwisko przeznaczono 16 bajtów, za nim w czterech kolejnych bajtach znajduje się stan naszego konta. Po przeliczeniu na hexy wpisujemy wymarzoną ilość gotówki.

Teraz co nieco o zawodnikach. Dane o nich zapisane są w pliku **GAMExC.** Szukamy naszych zawodników. Za nazwiskiem piłkarza (12 bajtów) 7 kolejnych bajtów o nieparzystych offsetach – to dane o graczu. Zamieniamy ich wartości na 63h i mamy playera ULTIMATE.

Piotr Bejger, „Gaga" (Szczecin)

RAILROAD TYCOON DELUXE (PC)

Zapisz stan gry na dysku. Następnie zmień w zapisanym pliku (o nazwie **RR?.SVE**) bajty od offsetu 3D1Dh na 80h 3Eh. Będziesz mieć dużo pieniędzy.

Andrzej Dominik (Kielce)

MAŁA, CZARNA I Z PRZYCISKIEM

Oto trzecia (z czterech) partia adresów do Action Replay, pracowicie odszukana przez **Przemka Ścierskiego**. Jeśli nie chcecie, by na czterech częściach się skończyło, przysyłajcie własne adresy (pocztowe też)!

Tytuł	Adres	Efekt
Action Fighter	01DE84	życia
Alien 3	03696C	życia
	0368C7	czas
	036871	więźniowie
	0368A7	granaty
Battle Squadron	004DDA	życia 1. gracza
	004EE4	życia 2. gracza
	004ED5	missiles 1. gracza
	004EEF	missiles 2. gracza
Brian The Lion	C31C3B	życia
	C31C39	energia
	C31C37	kryształy
Cool Spot	039116	życia
Deep Core	022832	życia
Dinosaur Detective	0556D4	życia
Dragon Breed	02A337	życia
Galaga Deluxe	025C8D	życia
Hero Quest	001036	życia
Insects In Space	00C699	życia
James Pond	0001B1	życia
Lionheart	091EE8	życia
Micro Machines	003945	życia
	006627	okrążenia
Narc	013967	życia 1. gracza
	013A2B	życia 2. gracza
Pang	008A17	czas
	00DFD5	życia 1. gracza
	00E10F	życia 2. gracza
Populous	2C59855	pieniądze
Project-X	C0BBC1	życia
Second Samurai	0E17E6	życia
Shadow Dancer	01EB3C	życia
Super Off Road Racer	001C45	kredyty 1. gracza
	001CA5	kredyty 2. gracza
Switchblade 2	00261F	życia
Technocop	C18BE1	życia
Toki	023CD9	życia
Twinworld	00E337	życia

CIEKAWOSTKI WUJA ZENONA

STRIKER (PC)

Gra jest w porządalu, ma jednak denerwujący mankament. Nazwiska piłkarzy nie odzwierciedlają dzisiejszych realiów. Jest na to pewien sposób. Rozpakowujemy plik **16.EXE** lub **256.EXE** za pomocą PKLite i edytujemy jeden z nich. Reszta jest prosta. [Nazwiska piłkarzy zawarte są w pliku i można zmienić je DiskEditorem – przyp. MW]

Piotr Bejger, „Gaga" (Szczecin)

PRIVATEER (PC)

Przejdź do katalogu z grą i utwórz jakiś podkatalog, np. LOS. Teraz skopiuj plik **TBTNE.VDA** do tego podkatalogu, zmieniając mu nazwę na **ADVENT.BAT** (np. komendą COPY TBTNE.VDA LOS\ADVENT.BAT). Teraz zmień katalog na LOS i uruchom swoje dzieło za pomocą komendy **ADVENT SETUP** – możesz pograć sobie w fajną tekstówkę.

Rafał Brzoska (Zawada Książęca)

ROME AD92 (PC)

Jeżeli nigdy nie udało Ci się przejść pierwszej planszy, a chciałbyś zobaczyć inne, to:

1. Zrób kopię gry.
2. Skasuj katalogi a nazwach **0 i A**.
3. Następnie zmień nazwy katalogów **1 i B** na **0 i A**.

W ten sposób gra zacznie się od poziomu drugiego.

Andrzej Dominik (Kielce)

LUDZIE LISTY PISZĄ

Dzisiejszy odcinek powstał pod koniec kwietnia, tak więc dostaliśmy dopiero parę listów – odpowiedzi na apel Mirka Domosuda w Gamblerze 4/95. Niestety, nie mogliśmy wydrukować wielu poprawek ze względu na pewne niejasności w ich treści (były pisane przed opublikowaniem wytycznych). Najczęstsze błędy to: brak informacji, czy offset podany jest w systemie dziesiątkowym, czy szesnastkowym i brak nazwy zmienianego pliku SG. Jednak niektórzy autorzy mają już u nas „dużego plusa" i są na jak najlepszej drodze do zdobycia nagrody. A inni niech nie zazdroszczą, tylko sami zabiorą się do pisania!

Poza tym – miłych wakacji!

Marcin Wichary i koledzy z podwórka

KMF FRONTIER *Klub*

Obiecałem podzielić się z Wami pierwszymi wrażeniami z The First Encounters (Frontier II [Elite III]). Biję się w klatę, ale z kilku powodów nie jestem w stanie przedstawić ich teraz. Głównie przez przyspieszenie w Gamblerze (nowy Naczelny specjalnym zarządzeniem skrócił miesiąc do dwóch tygodni, a Szef TeTe – chcąc wykonać 200% normy – podjął zobowiązanie, że dwa tygodnie zmieści w siedem dni). Szkoda, że nie oferują przy tym 300 milionów (30 tys. po denominacji, ale zdecydowanie gorzej to brzmi) dla każdego, jak nasz Prezydent...

Podobno drugi Frontier nie jest krokiem milowym, tak jak to zapowiadał autor, Mr Braben. Pogramy – zobaczymy. Zachęcam do przysyłania wszelkich porad dotyczących TFE. Najlepiej będzie, jak dopiszecie na kopercie „Frontier II".

RADY DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Podaję sposob na start z Lave.

Sprzedać Kobrę, nie zapominając o wcześniejszym pozbyciu się silnika i lasera. Kupić Vipera lub Moray Starboat, wyposażyć się w Pulse Laser 5 MW, Autopilota i Atmospheric Shielding. Pozostałe miejsce w ładowni wypełnić paliwem. Lecieć bez przystanków na Beinin przez Sovaio. Panuje tam wojna domowa, stockmarket świeci pustkami, nie ma paliwa, a wszystkie towary są dwa razy droższe. Zgraj stan gry przed skokiem na Beinin – będą Cię tam losowo atakować piraci. Nie bój żaby, spokojnie namierzaj ich autopilotem, strzelaj, a gdy zbliżysz się na odległość 1 km – przejmuj sterowanie i skręcaj. Gdy któryś wypuści rakietę, spokojnie jej poszukaj i trzymaj na celowniku, aż skończy się jej paliwo – wtedy sama wybuchnie. Na Beinin kup trzy generatory osłon i skaner. Zostało Ci niewiele miejsca w ładowni, ale to i tak więcej niż miałbyś startując z Marsa lub Ross. Teraz wróć na Sovaio i handluj z Beinin. Z każdej tony wymienionych towarów będziesz miał zysk:

Luxury Goods	800c (niestety brak)
Hand Weapons	800c
Prec Metals	600c
Robots	600c
Military Fuel	100c (wersja dla biedaków, którzy przylecieli tu statkiem Moray Starboat – jego zaletą jest większa ładowność od Vipera).

Gdy się dorobisz, możesz lecieć do Imperium i Federacji, by zapłacić karę za swoje wcześniejsze sprawki. Nie pozwolą Ci tam wylądować, dopóki długi u policajów nie zostaną spłacone. I jeszcze jedna uwaga: aby się pozbyć brzydkiego napisu „Fugitive" wcale nie trzeba sprzątać u Dr. De Stroyera w domu. Wystarczy zapłacić 70 kafli w Imperium, w Federacji i skoczyć w hyperspace!

Commander BB, Miedźna, Lave

Od Traktora: Drogi BB. Kup sobie klawiatuę, która będzie miała klawisze Alt i Caps Lock. (Ten pierwszy – do polskich liter, ten drugi, żeby nie pisać tylko i wyłącznie WIELKIMI LITERAMI – aż oczy bolą).

ROBACZE DZIURY – OSTATNIE STARCIE (CZ. 1)

Serdecznie pozdrawiam wszystkich miłośników FRONTIERA, kosmicznych wyjadaczy i ząbkujących pilotów!

Pewnego razu zdarzyło się, że miałem już dość normalnych, mozolnych lotów po Galaktyce i uzbroiwszy moją Cobrę po zęby, wybrałem się na poszukiwanie Imć Traktora. Latałem po zaśmieconym piratami kosmosie, mając nadzieję, iż dopadnę go w końcu gdzieś na jakimś zapomnianym przez „obcych" lądowisku i zetrę na proch.

Niestety. Nigdzie nie było po nim ani śladu. Spotkałem za to na kosmicznych szlakach mnóstwo zrozpaczonych pilotów, którzy mieli w stosunku do niego zamiary takie same jak ja, a może nawet i gorsze. W pewnej stacji kosmicznej – której nazwy już nie pomnę, bo skleroza na mózg mi się rzuca – dowiedziałem się, że poszukiwany przez połowę galaktycznych pilotów zbrodniarz, doszedłszy do wielkiej bojaźni o swoje niecne życie, na planecie Gambler w układzie gwiezdnym Lupus zapadł i nosa z niej nie wyściubia. Ponieważ nikt w kosmosie nie znał współrzędnych sektora z tym układem, przeto dałem sobie spokój z pościgiem, postanowiwszy samodzielnie rozwiązać problem robaczych dziur i wszystkiego, co z nimi związane.

Po pewnym czasie, znalazłszy pierwszą z nich, doznałem olśnienia i całkowitego zrozumienia: zarówno dla problemu, jak i dla Imć Traktora, który w końcu podał informację prawdziwą i w zasadzie wystarczającą do stosowania. Poprzez, być może tylko niezbyt fortunne sformułowanie problemu, stał się on nierozwiązywalną zagadką dla wielu nieszczęsnych pilotów. Dlatego niniejszym, publicznie wyrzekam się swojej zemsty i namawiam do tego resztę dyszącej odwetem braci kosmicznej. Mniemam, że od teraz nazwisko Imć Traktora i jego statek pojawią się znowu na szlakach.

Tyle tytułem wstępu, a teraz chciałbym przybliżyć nieco problem podróżowania za pomocą „robaczych dziur" i podać zasady nawigacji, które w tym wypadku są trochę inne od dotychczas stosowanych.

Jak to działa w praktyce?

Po włączeniu mapy Galaktyki trzeba ją po prostu przewinąć do takich obszarów kosmosu, które są odległe od aktualnego miejsca pobytu o 655,35 lat świetlnych, czyli dokładnie tyle, ile podał w swojej informacji Imć Traktor. Dopiero powyżej tej odległości zaczyna się coś dziać. Jeżeli nakierujemy celownik nawigacyjny na jakikolwiek układ gwiezdny znajdujący się od nas nieco dalej niż podany dystans, to zniknie napis „Out of range" i na jego miejscu pojawią się normalne dane o ilości paliwa, potrzebnego do wykonania skoku w ten obszar kosmosu. Maksymalna odległość, na jaką możemy się udać poza ów krytyczny punkt, zależy od parametrów posiadanego latającego złomu.

Istnieje zatem na mapie galaktyki niewidoczne koło, którego środek znajduje się w miejscu naszego pobytu, a jego promień wynosi owe 655,35 lat świetlnych. Koło to wyznacza dolną granicę obszaru, do jakiego możemy się udać. Jego górną granicę określa drugie współśrodkowe koło, o promieniu równym sumie – poprzedni plus maksymalny, normalny zasięg posiadanego statku.

Wygląda to dokładnie tak, jak na rysunku commandera Bilbo, z tym zastrzeżeniem, że podane przez niego współrzędne sektorowe nie bardzo odpowiadają prawdzie i w rzeczywistości wynoszą ok. 82, a nie 80 sektorów.

Z tego co dotychczas napisałem wynika, iż obszar kosmosu pomiędzy tymi dwoma kołami zawiera w sobie najzwyklejsze układy gwiezdne, a nie jakieś tam „robacze dziury". Można się o tym łatwo przekonać, wykonując skok do obszaru tego pierścienia. Teraz po przyjrzeniu się mapie widać, że miejsce startu znalazło się automatycznie w takim samym pierścieniu, czyli że nie jest ono żadną „robaczą dziurą", bo nią nigdy nie było, ani nie będzie.

Wynika z tego wniosek, że „robacza dziura" jest raczej sposobem podróżowania, a nie jakimś obiektem materialnym. No i z tego wzięło się całe nieporozumienie, bowiem prawdopodobnie każdy z pilotów szukał na mapie jakiegoś specyficznego obiektu, którego tam w ogóle nie było.

Widać teraz, jaka olbrzymia liczba układów gwiezdnych stoi w zasięgu naszego statku. Ale jeżeli to dla kogoś za mało, to może pocieszy go fakt istnienia następnego pierścienia, większego od poprzedniego, znajdującego się w odległości dokładnie dwa razy większej, to jest ok. 1310,70 lat świetlnych, czyli 164 sektory.

Można też oczywiście używać pierścieni odległych o dowolną, całkowitą wielokrotność podstawowego promienia.

Jednak najlepiej będzie, gdy spróbujecie poszperać po mapie sami. Wszystko wtedy automatycznie powinno stać się jasne.

Commander Edra, Olesno, Ross 128

W DALSZYM CIĄGU UPRASZA SIĘ O PRZYSYŁANIE TIPSÓW DO FIRST ENCOUNTERS!

Imć Traktor II Jr.

KC Kurier CYWILIZACYJNY

Cywilizatorzy wszystkich krajów, łączcie się!

Organ Komitetu Centralnego Klubu Gier Cywilizacyjnych

Dziś nadal stara melodia – Cywilizacja i Kolonizacja. Jeszcze nie dotarły do nas listy poświęcone innym grom.

Zmieniamy formułę ABC: będą to krótkie przewodniki (na jedną stronę tete) po różnych grach (wydawane na Wasze życzenie). Przygotowaliśmy taką ściągę do Cywilizacji. Chcecie ją zobaczyć? A może interesują Was uwagi do innych gier? Napiszcie, co o tym sądzicie.

Proste pytania (Civ & RT)

Tow. Roman Stopa zadał kilka pytań.

– Powstały podobno różne edytory do Civ. Gdzie można je zdobyć?

KC: Oczywiście na giełdach i drogą wymiany.

– Cywilizacja 2. Najpierw mówiło się, że będzie to ulepszona Civ (lepsza grafika i dźwięk, szybszy algorytm), a ostatnio, że to całkiem nowa gra. Jak to jest/będzie naprawdę?

KC: Jeszcze do nas nie dotarło nic konkretnego (maj '95), ale prawdopodobnie będzie to całkiem nowa gra.

– Pisaliście o „graniu na rekord" – może coś więcej?

MW: Były pewne uwagi o grze na rekord, ale moje ogólne podejście jest teraz takie – nie warto. Grajcie dla przyjemności, nie dla wyniku!!

– Civ i Railroad Tycoon wydano razem na kompakcie. Czy jest tam coś ciekawego, czy to tylko „gołe" wersje ściągnięte z dyskietek?

JI: Gołe wersje ściągnięte z dyskietek.

Superkontynent (Civ)

Tow. Kin przysłał nam zapisy gier, w których występuje superkontynent (nad Kanadą – opcja Earth). Rzeczywiście, miasta są tam baaardzo bogate i zarazem baaardzo zanieczyszczone. Wytłumaczenie: burak!

Oczywiście, te zwariowane miasta trudno nazwać poważnymi. Zwykły błąd komputera. Nam się to nie zdarzyło (a może nie zwróciliśmy na ten skrawek uwagi?), bo bardzo rzadko gramy na Ziemi – zdecydowanie wolimy randkę w ciemno, czyli grę w losowo tworzonym świecie. Pamiętajcie, że o umiejętnościach gracza świadczy dobrze rozwinięte miasto, zbudowane w naturalny sposób. Nie chwalcie się, broń Boże, miastami na tym superkontynencie, gdyż nawet głupi komputer może tam wybudować wielkie metropolie...

Zajeżdżanie settlera (Civ)

Tow. Marcin Siemieniuk z Gdańska (IBM PC) radzi:

– Jeśli wybrałeś opcję Earth, to na samym początku gry spójrz na Top Cities. Jeśli jest tam miasto o wielkości 2, które zgodnie z nazwą powinno się znajdować w pobliżu Ciebie (np. dla Rzymian: Paryż, Berlin lub Ateny) to spróbuj zająć je za pomocą settlera...

KC: Można skorzystać... I módlcie się, aby oni nie zdążyli zrobić milicji. Możecie bowiem zapłacić mandat za nieprawidłowe parkowanie.

Pływające czołgi (Civ)

Tow. X z Kędzierzyna-Koźla pyta, czy kiedy atakuje za pomocą transportu z czołgami, to liczy się siła ataku transportu, czy też również czołgów?

KC: Nic nam nie wiadomo, aby liczyła się siła czołgów, natomiast bardziej istotne jest to, czy transport ma status weterana. Mogą się jednak zdarzyć cuda. Radzimy – wykorzystuj transportowce do transportu, a okręty wojenne do ataku!

Pływające lotnictwo (Civ)

Tow. Michel z Lublina (Amiga) podzielił się z nami wiedzą strategiczną.

– Gdy porządnie się rozwiniesz i zaczniesz myśleć o lotnictwie, przydadzą się lotniskowce. Nie buduj ich dużo. Są bardzo pojemne. Uważam, że dwa, góra trzy dobrze wyposażone okręty tej klasy powinny wystarczyć. Osłaniaj lotniskowce przed wrogą marynarką. Są to najcen-

niejsze okręty. Eskortuj je, jeśli możesz, za pomocą pancernika...

KC: Nie kochamy zbytnio lotniskowców. Rzeczywiście są tak cenne, że lepiej ich, po prostu, nie produkować... Jeżeli jednak ktoś ma na to ochotę, to nie widzimy przeciwwskazań.

Mówiąc poważnie: lotniskowiec ma aż 18 punktów w obronie! Poza tym, do eskortowania dobrze nadają się Cruisery - mają większy zasięg i można nimi przeczesać spory obszar oceanu. Poza tym, dobrym pomysłem jest wypuszczanie na loty patrolowe samolotów z lotniskowca (w zasadzie - po co eskorta z okrętów, chyba tylko dla parady).

Pocztówka z Lublina (Civ)

Tow. Rafał Hordyjewski z Lublina (Amiga):

- Czy można w trakcie gry wczytać wcześniej zapisaną?

KC: Niestety nie można. W wypadku PC nie jest to wielki problem, jednak Amiga bez HDD... Zgadzamy się - jest to kompletny bezsens.

- ...możemy zmienić cywilizację, którą będziemy kierować i np. zagrać swym największym wrogiem (...). Pod offsetem 3 znajduje się liczba charakterystyczna dla każdej cywilizacji.

01 - Rzymianie, Rosjanie
02 - Babilończycy, Zulusi
03 - Niemcy, Francuzi
04 - Egipcjanie, Aztecy
05 - Amerykanie, Chińczycy
06 - Grecy, Anglicy
07 - Hindusi, Mongołowie

Jeżeli na świecie, w którym grasz, barbarzyńcy mają przynajmniej jedno miasto, będziesz mógł nimi zagrać. Wystarczy pod offsetem trzecim wpisać 00. Nie ma to jednak większego sensu, gdyż w miastach nie można zmieniać produkcji...

KC: A próbowałeś tak podbić barbarianami świat?

- „Propozycje militarne" na końcu każdej rozmowy z obcym przywódcą (...). Często zdarza się, że po zapłaceniu żądanej kwoty cywilizacja nie wypowiada wojny...

KC: Normalka. Najlepiej zainkasować „kaszę", wypowiedzieć wojnę i prawie natychmiast zawrzeć pokój... Lepiej zainwestować gotówkę w inne przedsięwzięcia - najlepiej w działania rewolucyjne we wrogich miastach.

- Gdy nieraz przeglądałem raporty z ambasad, niektóre informacje wydały mi się dość dziwne. Gdy sprawdziłem pewną cywilizację X - to napisane było, że prowadzi ze mną wojnę. Nikt, ani oni, ani ja, nie zrywał traktatu pokojowego...

KC: Też normalka. Niekiedy można odnieść wrażenie, że podpisujemy pokój jednostronny. My obiecujemy wszystko, oni nic... W większości takich wypadków jednostki wroga nie podejmują akcji zaczepnych przeciwko naszym miastom.

- Jeżeli walczysz z potężną cywilizacją, spróbuj zdobyć stolicę. Jest szansa, że po jej upadku dojdzie do wojny domowej. Część miast zbuntuje się i stworzy nową cywilizację. Będzie to taka, która została zniszczona już w przeszłości...

KC: Owszem, zdarzało się. Szkoda tylko, że nigdy nie wiadomo, czy taki chytry atak nie zakończy się wojną secesyjną u wroga...

Ekstraopcje 2 (Kol)

W poprzednim odcinku KC przedstawiliśmy ekstraopcje (Cheat) w Kolonizacji. Niestety, mój komentarz został (w ramach zwalniania cennego miejsca) wycięty. Ponawiam go w tym odcinku, gdyż uważam, że opcja Cheat jest zbyt kontrowersyjna, aby zostawiać ją bez uwag (MW).

Przyznaję, że choć przeglądałem menu.txt - nie przyszło mi do głowy zastanawiać się nad opcją Cheat. Kiedy uruchomiłem ją, byłem początkowo zafascynowany. Szybko jednak ją skasowałem. Dlaczego? Aby uniknąć demoralizacji! Jeśli chcecie GRAĆ w Kolonizację - uciekajcie od tej opcji jak najdalej. Albo stosujcie ją z WIELKIM umiarem. W końcu Kolonizacja to gra, nie klasówka! Ściągi są zbędne!

Uwaga praktyczna: Nie ma sensu robić kopii edytowanego zbioru. Jest prostszy sposób skasowania menu „@PEDIA" - trzeba wszystkie jego opcje poprzedzić średnikami. Dla komputera oznacza to komentarz, którego nie odczytuje. W każdej chwili średniki można skasować i przywrócić stan początkowy. Czego Wam jak najszybciej życzę.

Pytania Lorda Vadera (Kol & Orion)

Tow. Darth z Tych pyta: - Czy istnieje Colonization oraz Master of Orion w wersji na A-500 1MB?

KC: O Kol pisaliśmy wcześniej. Nic nam o wersji MOO na Amigę nie wiadomo i raczej nie zanosi się, by miała takowa powstać...

KC - redagują

Jacek Ilczuk i Maciej Warzecha

Zwracamy tylko dyskietki zaopatrzone w kopertę zwrotną. Akceptujemy listy na dyskietkach JEDYNIE w formacie ASCII.

TEENAGENT (PC)

Zostajesz wysłany do ukrytej wojskowej bazy. Zanim wejdziesz do środka, musisz pokazać strażnikowi PRZEPUSTKĘ. Następnie idź ścieżką w prawo. Zobaczysz ŚMIETNIK - zajrzyj do niego. Znajdziesz LINĘ (przyda się trochę później). Przejdź teraz przez drzwi z numerkiem 001. W pokoiku będzie kapitan. Zamknie Cię w celi, z której musisz się wydostać (test numer jeden). Najpier wyciągnij z łóżka SPRĘŻYNĘ. Gdy już odkleisz się od metalowych drzwi, wskocz na ŻARÓWKĘ. Krzyknij przez KRATY, że jesteś głodny. Gdy dostaniesz MICHĘ z żywym żarciem, podłącz do niej KOŃCÓWKĘ KABLA. Po wykonaniu owej czynności naciśnij WŁĄCZNIK. Zawołaj kapitana. Gdy przysmaży się do miski, zabierz z jego CIAŁA klucz i otwórz drzwi.

Przejdziesz do testu drugiego, w którym musisz wydobyć od kapitana jakieś hasełko. Wyjdź z pomieszczenia. Idź w lewo. Gdy zobaczysz ceglany mur, podejdź do niego po jego prawej stronie i oderwij źdźbełko TRAWY. Wróć do kapitana. Połaskocz go trochę trawką. Wypadnie mu RAMBO-NÓŻ, który oczywiście podnieś. Ponownie wyjdź z pomieszczenia. Idź w lewo, znowu do muru. Wbij SPRĘŻYNĘ w TWARDĄ ZIEMIĘ, a następnie użyj skonstruowanej przez siebie trampoliny. Idź teraz w prawo do góry. Omiń basen z błotem i idź dalej do góry w prawo. Gdy zobaczysz namiot, podejdź do OGRODZENIA w prawym górnym rogu ekranu i przetnij je RAMBO-NOŻEM. Wykop SAPERKĄ TAJEMNICZY PRZEDMIOT. Będzie to KALEJDOSKOP. Zanieś go STRAŻNIKOWI, który da Ci w zamian „TYDZIEŃ ŻOŁNIERZA". Zanim odejdziesz, zabierz mu jeszcze GRANAT, który przywiąż do LINY. Idź do kapitana i daj mu otrzymane od strażnika czasopismo. Kapitan powie Ci hasło. Jak już będziesz u BARMANA, to pogadaj z nim. Opowie Ci o trzecim teście i da do wypicia kawę.

Wyjdź z Kantyny i wejdź do pokoju kapitana (tego z numerkiem 001, of course). Tam przywiąż LINĘ Z GRANATEM do biurkowej SZUFLADY. Po eksplozji wymij z SZUFLADY lekarstwo. Wróć do Kantyny i sprzątnij z prawego stołu RESZTKI JEDZENIA. Wymieszaj je z LEKARSTWEM. Idź teraz do basenu z błotem. Wysyp na prawym PALU ZATRUTE OKRUCHY. Podnieś z ziemi podtrutego PTAKA. Wejdź na prawy PAL. Jak już będziesz sobie wygodnie i mięciuko leżał, to napełnij KUBEK BŁOTEM. Idź do Kantyny. Tam wpuść PTAKA na RADIO. Gdy barman sobie odejdzie, wymień twój KUBEK Z BŁOTEM na jego KUBEK, stojący na ladzie. Zawołaj teraz barmana. Gdy ten sobie kitnie (no, prawie), to przejdź przez lewe drzwi. W jednej z beczek wsadź palec do MRUGAJĄCEJ DZIURKI.

Zdałeś trzeci test. Zostaniesz wysłany w okolice rezydencji Jana Ciągwy, podejrzanego o przestępstwo. Jak chcesz, możesz sobie pogadać ze STUDNIĄ. Wyjmij KAWAŁEK WIOSŁA z ŁÓDKI. Idź w prawo ŚCIEŻKĄ DO POSIADŁOŚCI. Pogadaj ze strażnikiem. Dostaniesz od niego CZEKOLADOWE CIASTKO. Podnieś z ziemi CELOFAN (taki mały, srebrny kwadracik leżący obok trawy przy nogach strażnika). Idź ZAKRĘCONĄ ŚCIEŻKĄ w prawo w górę. Po lewej zobaczysz DZIKĄ ROŚLINĘ. Podnieś ją do góry. Zerwiesz jej DZIKI ZIEMNIAK. Możesz teraz spróbować wejść na drzewo po prawej. Jednak nic to nie da. Tak więc idź w lewo. Zobaczysz JEŻA, ale nim zajmiesz się później. Na razie podnieś KAMYK (leży po prawej, ale to nie ten głazik, tylko takie małe Niewiadomoco koło niego). Teraz idź w lewo i szybko (ale nie od razu) przestrasz pijącego na służbie strażnika. Najlepiej poczekaj, aż zacznie ciągnąć trunek z gwinta. Wtedy będzie najlepszy moment na małe „Bum!". Strażnik ze strachu upuści BUTELKĘ, którą podnieś. Idź teraz w lewo ŚCIEŻKĄ DO JEZIORA, a potem jeszcze raz w lewo ŚCIEŻKĄ DO LASU. Pogadaj z WIEWIÓRKĄ. Namów ją, żeby zrzuciła Ci orzeszek. Niestety, wpadnie on w trawę i na razie go nie znajdziemy.

Pójdź więc teraz na górę do domku. Gdy już będziesz w środku, zobaczysz opartą o prawy KREDENS PIŁĘ (nie mnie!). Weź ją sobie. Napełnij WHISKY (tą, którą zabrałeś strażnikowi). Przeciśnij CZEKOLADOWE CIASTKO przez OTWÓR W KSZTAŁCIE SERCA w prawym KREDENSIE. Powstałe w ten sposób CIASTKO-SERDUSZKO zawiń w CELOFAN. Na lewym KREDENSIE znajdziesz NADGNIŁY SER (po prawej). Wyjdź teraz z domku i wróć nad jezioro. Idź na dół ŚCIEŻKĄ DO WIOSKI. Pogadaj z CHŁOPCEM. Otwórz DRZWICZKI samochodu. Weź GRZEBIEŃ. Pociągnij za DŹWIGIENKĘ do otwierania bagażnika (jest na dole taka mała, szara). Wyjmij z BAGAŻNIKA SKRZYNKĘ. Zajrzyj do niej dwa razy. Znajdziesz PODNOŚNIK i KLUCZ FRANCUSKI. Tym ostatnim podreguluj KOSZ (do którego chłopak próbuje trafić piłką). Gdy w końcu

synek ze swym dziadkiem pojadą samochodem do ZOO, wejdź do ich domku. Zdejmij ze ściany STRZELBĘ i zabierz WIATRACZEK. W jednej z szuflad znajdziesz CHUSTECZKĘ. Wyjdź z pomieszczenia i idź w górę ŚCIEŻKĄ NA POLE. Jak już tam będziesz, to weź GRABIE i SIERP, a następnie kopnij KURĘ. Podnieś PIÓRO, które biedaczka zgubi. Pogrzeb teraz trochę w jednym ze STOGÓW, aż znajdziesz IGŁĘ. Zatkaj CHUSTECZKĄ MYSIĄ DZIURĘ. Daj gryzoniowi COKOLWIEK ZGNIŁY SER. Mysz przestraszy się i będzie próbowała schować się w norce. Gdy wpadnie do chusteczki, weź ją. Idź na dół i gdy będziesz koło domciu Koszykarza-Amatora, to pójdź w prawo. Wysusz PRANIE WIATRACZKIEM. Wejdź do domu. Pogadaj z dziewczyną. Dowiesz się, że na imię ma Anna. Daj jej OWINIĘTE CIASTKO. Dostaniesz od niej WSTĄŻKĘ. Zwiąż nią GRABIE. Jak chcesz, to zapytaj LUSTRO o Twój wygląd. Potem pogadaj ze STARSZĄ PANIĄ. Gdy zdejmie pranie, wyjdź na zewnątrz i buchnij LINĘ.

Idź na dół ŚCIEŻKĄ DO JASKINI. Podnieś SKAŁĘ PODNOŚNIKIEM. Znajdziesz pod nią KOŚĆ. Wróć do pieska i daj mu znaleziony przed chwilą smakołyk. Teraz możesz spokojnie podnieść KLAPĘ po prawej. Wejdź do środka i spróbuj złapać PAJĄKA. Gdy będziesz już na zewnątrz, zamknij KLAPĘ, a następnie otwórz ją ponownie i zejdź na dół w CZARNĄ OTCHŁAŃ. Łomot wywołany przez zamykającą się klapę spowodował obsypanie się tynku w piwnicy i odsłonienie WŁĄCZNIKA obok drabiny. Użyj go. Weź ŁOPATĘ. Wyjdź na górę. Idź nad jezioro i zaostrz SIERP na STUDNI. Wróć do wioski i idź ścieżką aż do jaskini (gdzie pod głazem znalazłeś kość dla Burka). Obetnij OSTRYM SIERPEM KRZAK i wejdź do jaskini. Nie przejmuj się zielonymi stworkami. W ścianie zobaczysz OTWÓR. Włóż do niego MYSZ. Szybko zatkaj dziurkę znalezionym koło posiadłości Ciągwy KAMIENIEM i zaklej SUPERKLEJEM, bo inaczej mysz ucieknie. Gdyby Ci jednak uciekła, to łap ją tak, jak poprzednio (metodą „zgniły ser"). Jeżeli jednak wykonasz wszystko w porząsiu, to szary gryzoń wykopie dla Ciebie złoty SAMORODEK. Idź z nim do rezydencji Ciągwy i próbuj przekupić STRAŻNIKA. Ten jednak Cię wykiwa. Tak więc idź w prawo do drzewa z dziuplą. Odpiłuj PIJANĄ PIŁĄ GAŁĄŹ. Podnieś ją i sklej z KAWAŁKIEM WIOSŁA. Teraz masz już imitację normalnego wiosła i to w dodatku działającą. Zanim ją jednak wypróbujesz, idź do stracha na wróble (tam, gdzie łapałeś mysz). Postrzelaj sobie trochę ze STRZELBY do WRON. Gdy te odlecą, oskub stracha z MASKI PŁETWONURKA oraz PŁETW.

Idź teraz nad jezioro. Użyj WIOSŁA i ŁÓDKI i dopłyń do wysepki. Tam zerwij obydwa KWIATY. Powróć do brzegu. Połącz PŁETWY z MASKĄ tak, że stworzą SPRZĘT DO NURKOWANIA. Za jego pomocą poszukaj na dnie jeziora KOTWICY. Musisz ją złapać zaraz po zanurzeniu się, bo inaczej zabraknie Ci powietrza (leży ona w roślinkach koło steru przewróconej łodzi). Przywiąż do niej LINĘ i z takim alpinistycznym sprzętem spróbuj się wdrapać na domek Ciągwy. W tym celu użyj SPRZĘTU DO WSPINACZKI na MURZE, koło drzewa z dziuplą. Po nieudanej próbie idź do Anny i daj jej jeden z KWIATÓW, a drugi wręcz STARSZEJ PANI. Teraz bez kłopotu będziesz mógł wziąć sobie MIOTEŁKĘ. Idź teraz do domku, gdzie „wyprodukowałeś" ciastko-serduszko i znalazłeś piłę. Tam wypaćkaj MIOTEŁKĘ w KOMINKU i taką wypaskudzoną „pomaluj" DZIKI ZIEMNIAK. Ponieważ jesteś już w pobliżu, to przeczesz TRAWĘ GRABIAMI i znajdziesz zagubiony ORZESZEK. Wpadnij jeszcze na chwilkę do Ani i podmień ORZECH na SZTUCZNE OWOCE. Teraz idź do drzewa, na które próbowałeś się wspinać (to drzewko z dziuplą). Wrzuć MALOWANY ZIEMNIAK do DZIUPLI. Teraz możesz spokojnie wejść na DRZEWO. Następnie idź w lewo i wymień z JEŻEM SZTUCZNE JABŁKO na SZYSZKĘ. Z IGŁY, PIÓRA i SZYSZKI skonstruuj STRZAŁKĘ. Teraz idź w lewo, a potem w górę ŚCIEŻKĄ DO ŁĄKI. Tam rzuć STRZAŁKĄ w pszczele GNIAZDO. Gdy pszczoły odlecą, otwórz KLAPĘ. Idź w prawo – tam, gdzie biegał sobie jeżyk i użyj ŁOPATY. Potem idź w lewo i pogadaj z Ciągwą. Podnieś BANKNOT. Obejrzyj go sobie dokładnie, a następnie zanieś Ani.

Jesteś już w posiadłości Ciągwy. Do końca gry niedaleko. Ale na razie wejdź drzwiami do środka. Wejdź po schodach na górę. Zajrzyj do KOSZA. Obejrzyj sobie KSIĄŻKI. Gdy znajdziesz KSIĄŻKĘ (będzie mniej więcej w środku), to przeczytaj jej tytuł. Będzie on zawierał w sobie jakiś kolor, np. „Jak zrobić Urząd Skarbowy na szaro" lub „Zielone ludziki są wśród nas". Przeszukaj teraz SZUFLADY biurka i zapamiętaj tę, której kolor wewnątrz odpowiada tytułowi książki. Podczas grzebania w biurku znajdziesz DYKTAFON i POLAROID. Teraz zamknij wszystkie otwarte szuflady i otwórz tę, którą kazałem Ci zapamiętać (np. dla „Jak zrobić Urząd Skarbowy na szaro" musisz otworzyć szufladę w kolorze szarym). Gdy to zrobisz, pociągnij za KSIĄŻKĘ, którą wcześniej oglądałeś. Odsłoni się klapka, z której wyciągnij KASETĘ WIDEO. Zejdź teraz na dół.

Przejdź przez lewe drzwi. Weź butelkę CHILI. Pogadaj z KUCHARZEM. Idź w prawo. Przejdź przez drzwi po prawej stronie schodów. Obejrzyj GAZETĘ (leży obok sprzętu Hi-Fi). Podnieś PILOTA. Wyjmij KONIAK i SZCZYPCE z lodu. Przeszukaj KANAPĘ, aż znajdziesz KOREK. Na razie możesz wyjść z tego pomieszczenia i idź w prawo.

Nie musisz teraz przechodzić przez następne drzwi, tylko wal od razu do tych zupełnie po prawej (czyli do łazienki). Owiń KOREK KARTKĄ PAPIERU i w ten sposób OWINIĘTYM KORKIEM zatkaj ZLEW. Odkręć KUREK. Zanurz butelkę z CHILI w zlewie i gdy odklei się NAKLEJKA, nalep ją na butelkę z KONIAKIEM. Takie FAŁSZYWE CHILI zanieś do kuchni i postaw w MIEJSCU, GDZIE STAŁO CHILI. Gdy kucharz sobie pójdzie, to weź WAŁEK (leży po prawej) i potraktuj nim RADIO. Zdobędziesz w ten sposób BATERIE, które wypadną z pokawałkowanego sprzętu. Otwórz dwa razy LODÓWKĘ. Skocz na chwilkę na górę po kolejną KARTKĘ PAPIERU (wyciągnij ją znowu z KOSZA) i wróć do kuchni. Podejdź do kuchenki elektrycznej i podgrzej KARTKĘ PAPIERU nad GORĄCĄ PŁYTKĄ. Gdy papier się zapali, wrzuć go na zamrożone MIĘSKO przylepione wewnątrz lodówki. Chwyć teraz owo mięsko i wrzuć je do ZUPKI (zostanie po nim jedynie NYLONOWA TOREBKA, która nam zaraz będzie potrzebna). Idź do pokoju z telewizorem. Włóż BATERIE do DYKTAFONU. Zapakuj KASETĘ WIDEO do ODTWARZACZA WIDEO. Włącz TELEWIZOR. Użyj PILOTA na ODTWARZACZU WIDEO. Gdy Ciągwa zacznie się produkować, nagraj jego głos na DYKTAFON i zrób mu jedno zdjęcia POLAROIDEM (używając obu urządzonek na TELEWIZORZE). Idź teraz do łazienki. Po lewej zobaczysz SKARPETKI, które zapakuj SZCZYPCAMI do NYLONOWEJ TOREBKI. Idź do pokoju obok. Pogadaj z ROBOTEM. Daj mu powąchać SKARPETY, pokaż mu FOTKĘ Ciągwy i puść mu test głosu Pana Jana z DYKTAFONU. Gdy CZESIEK otworzy sejf, wyjmij z niego SŁOIK i KSIĘGĘ. Gdy nadejdzie Ciągwa, schowaj się szybko w LEWYM DOLNYM BRZEGU EKRANU. Do pokoju wejdzie Ciągwa i położy na małej szafce KLAMKĘ. Weź ją. Idź do łazienki, ale nie wchodź do środka, tylko stań przed drzwiami. Zobaczysz w nich OTWÓR. Wetknij do niego KLAMKĘ. Teraz zjedz sobie parę PIGUŁEK, bo inaczej wentylator Cię poćwiartuje. Przełącz PSTRYCZEK na ścianie. Przejdź przez drzwi po prawej. Po długiej gadaninie – idź do pokoju z telewizorem. Wejdź do OTWARTEJ SZAFY. Pogadaj z Ciągwą, a potem rozbij mu butelkę z CHILI na głowie. No i to już wsjo...

Podziękowania dla Kranika za pomoc w przejściu gry.

PIŁA (pila@maloka.waw.pl)

ADVENTURES OF ROBIN HOOD (AMIGA)

01-371	02-372	03-373	04-441
05-213	06-214	07-650	08-103
09-166	10-167	11-666	12-828

Marcin Podlipski (Legnica), 2 pkt.

AIRBORNE RANGER (PC)

Klawisze:

F1 – karabin,
F2 – granaty,
F3 – rakiety,
F4 – nóż,
F9 – mapa,
F10 – bieg/chód,
1 – helikopter,
5...7 – bomba zegarowa,
DEL – apteczka,
ENTER – użycie broni,
SPACE – padnij/powstań.

Paweł Łysik (Józefów), 1,5 pkt.

ALIEN BREED 2 (AMIGA)

Kilka kodów do poziomów:

2 - 353828	3 - 108383	4 - 370101
5 - 982822	6 - 847464	7 - 737373
8 - 928112	9 - 287364	10 - 193831
11 - 090921	12 - 309383	

Artur Nowacki (Szczecin), 0,5 pkt.

ALLEY CAT (PC)

Naciśnij CTRL + 9 podczas gry. Zwiększa to liczbę żyć do dziewięciu.

Dominik Wojnarowski (Legionowo), 1 pkt
Łukasz Ostafijczuk (Przeworsk), 1 pkt

ALONE IN THE DARK (PC)

Gdy jesteś w pomieszczeniu, z którego przechodzi się do sypialni – zamknij za sobą drzwi. Zombie zabijesz na korytarzu. W bibliotece czytaj książki tylko w pentagramie. Gdy zabijesz JEDYNEGO, reszta duchów zginie. Rycerz i szczury są nieśmiertelne! Na początku gry zasłoń okno szafą, schowaj się za kufrem i zmiażdż wychodzące Zombie. Nie chodź długo po galerii. Franka z biblioteki zabijesz „skręconym sztyletem".

Paweł Łysik (Józefów), 1 pkt
Marcin Podlipski (Legnica), 1 pkt

ALONE IN THE DARK 2 (PC)

Gdy zejdziesz ze strychu i wejdziesz do holu, skręć w lewo i nie wchodź na dywan. Nie zamkną się drzwi i nie przyjdzie wampir. Tam, gdzie musisz skakać po palach – spadnij. Będą dwa wyjścia: o salę wstecz i salę do przodu (ukryte za słupem).

Gdy zabijesz głównego bossa, wyjdź przez drzwi otwierane hakiem i wejdź do labiryntu, skręć w prawo i użyj na drzwiach haka – droga do wyjścia.

Paweł Łysik (Józefów), 1 pkt

AQUAVENTURA (AMIGA)

Naciśnij CTRL + F10 + FIRE. Możesz teraz używać klawiszy T i L, żeby przejść do następnego etapu.

Aleksander Szafałowicz (Lębork), 2 pkt.

BATTLE OF BRITAIN (PC)

W służbie RAF-u wybieraj SPITFIRE-MK2, do akcji weź 6 samolotów i bądź skrzydłowym. Wróg zaatakuje najpierw dowódcę.

Paweł Łysik (Józefów), 1 pkt

BILL'S TOMATO GAME (AMIGA)

Wciśnięcie help podczas gry, przenosi na następny poziom.

Maciej Osada (Toruń), 1,5 pkt.

BLOB (AMIGA)

Kody:
1 – EASY
2 – TWIN
3 – HYPO

Artur Nowacki (Szczecin), 1 pkt

BLOOD MONEY (PC)

W czasie gry naciśnij Scroll Lock. Gra jest spauzowana, ale możesz przesuwać swój pojazd.

Marcin Podlipski (Legnica), 1,5 pkt.

BUFALLO BILL WILD WEST SHOW (AMIGA)

W konkurencji rzucania nożami w żywą tarczę wciśnij FIRE, gdy w celowniku jest głowa Indianki – nóż jej nie zabije.

Marcin Podlipski (Legnica), 1,5 pkt.

CASTLES II (PC)

Przyspieszysz akcję, wciskając PPM (prawy klawisz myszy).

Paweł Łysik (Józefów), 0,5 pkt.

CHARISMA (AMIGA)

Na tytułowym ekranie wpisz CHEAT MODE. Teraz F2 – skipper poziomów.

Marcin Podlipski (Legnica), 2 pkt.

CHRISTOPHER KOLUMBUS (PC)

Jeśli na nowych ziemiach nie postawisz kaplic, Kościół upomni Cię lub zacznie spiskować przeciwko Tobie.

Staraj się unikać kredytu. Bankier może uznać, że jesteś niewypłacalny i zajmie Twoje statki.

Nie inwestuj w kopalnie, gdyż nie są opłacalne.

W tawernie można spotkać gościa na pierwszym planie – to pirat oferujący statki.

Plantacje zakładaj nad rzekami – duże plony.

Statki i osady mogą tworzyć ekspedycje, które transportują towary lub zakładają osady.

Nowo podbite miasto trzeba zasiedlić, gdyż jest puste.

Nie kupuj statków uszkodzonych, gdyż po remoncie mogą zatonąć podczas pierwszego sztormu.

Nie dopuszczaj na statkach do zniszczeń przekraczających 70%.

Nie można atakować portów macierzystych przeciwnika.

Paweł Łysik (Józefów), 1,5 pkt.

CLOCKWISER (AMIGA)

Niektóre kody:

50 – PRETOVYT	51 – BLAARZAK	52 – KWEENIET
53 – WALDRLIK	54 – CHRIETIT	55 – SLISTOPI
56 – DRUIPIDO	57 – PLUGHOIK	58 – GROEZELT
59 – REMMELGK	60 – KROKKULN	61 – ALLEMAFP
62 – KIKELSTO	63 – PARAZAKS	64 – BIBOBATS
65 – PEPODROL	66 – HATSIKOO	67 – PERIDORO
68 – ADROPORI	69 – RUISLIBS	70 – FIDDELEH
71 – FOFOFOFO	72 – PIELEMOS	73 – BIBELEBO
74 – BELLEBEE	75 – FIDELDOM	76 – ZWAZZAZZ
77 – BRAZMRAZ	78 – FLOBBEDO	79 – DIDELDEE
80 – MALLABOO	81 – JITNEFOO	82 – SNITNEDO
83 – RUDOBORO	84 – BOLIBELI	85 – REFKELEN
86 – ZEBEDEBO	87 – BOODJING	88 – KRIKEPIK
89 – DIDODEDO	90 – SCHEBEDO	91 – NITNEJOO
92 – FITNEDOB	93 – LAUWMAUW	94 – VUUAAUMK
95 – VOELBOEL	96 – DUBBELUP	97 – DRIBELDI
98 – DROLZWAK	99 – KWAKSLAB	100 – FLABDRAB

Artur Nowacki (Szczecin), 2,5 pkt.

COLGATE (PC)

Na planszy tytułowej naciśnij P oraz L. Będziesz miał nieskończoną energię i bomby.

Dominik Wojnarowski (Legionowo), 2 pkt.

COLORADO (PC)

W czasie gry naciśnij klawisze od F1 do F10 (nieśmiertelność).

Dominik Wojnarowski (Legionowo), 1,5 pkt.

CONQUEST OF LONGBOW (PC)

Odpowiedzi na zagadki:
Dzień piąty – wskaż odpowiednie kamienie:
I WILL COMFORT A FRIEND... – biały, czarny, czerwony.

I HAVE A FEVER WHICH HAS... - czerwony, złoty, biało-złoty.
I HAVE THREE FEARS: I FEAR... - granat, niebiesko-biały, biało-złoty.
MY TREES ARE HEAVY... - biało-złoty, czerwony, diament.
I MUST GO INTO A BATTLE... - granat, niebiesko-biały, diament.
THE DROUGHT LENGTHENS, THE... - granat, biało-złoty, czarny.
ALAS, SADNESS CLOTHESS ME LIKE... - biało-złoty, błękitny, złoty.
I'LL BUILD A SHIP TO CARRY ME... - niebiesko-biały, błękit, biało-złoty.
I WILL SEEK OUT THE DEVIL WHERE... - czarny, granat, diament.
I AM OLD AND MY HEARING FAILS... - biały, złoty, diament.
SADNESS WEIGHTS UPON MY SOUL... - czerwony, biały, biało-złoty.
DEMONS DANCE TO MY CALL. I AM... - biały, czerwony, czarny.
IN SUMMER MY ICE DOES NOT MELT... - niebiesko-biały, czarny, diament.
A PIECE OF SKY FELL TO MY FEET... - niebiesko-biały, czarny, złoty.
I MUST RIDE UPON FIERY HORSE... - niebiesko-biały, błękitny, czarny.
Dzień siódmy: odpowiedzi udzielaj kodem druidów.
MY FIRST MASTER HAS FOUR LEGS... - FUR.
METAL OR BONE I MAY BE MANY TEETH... - COMB.
NOT BORN BUT FROM MOTHERS BODY I HANG... - CHEESE.
I AM A WINDOW, I AM A LAMP, I AM CLOUDED... - EYE.
I AM A HEAR THAT DOES NOT BEAT, IF CUT... - TREE.
HIGH BORN, MY IS GENTLE, PURSET... - SNOW.
I AM THE OUTSTRAETCHED FINGERS THAT... - FEATHER.
GOLDEN TREASURE I CONTAIN... - BEEHIVE.
I AM TWO-FACED BUT BEAR ONLY... - MONEY.
Hasło do otwarcia skrzynki biskupa: DESIGNO.

Paweł Łysik (Józefów), 3 pkt.

CRICKET PARADISE (PC)

Wpisanie się jako MASTER BLASTER ujawnia cheat menu.

Maciej Osada (Toruń), 2 pkt.

CYBER PUNKS (AMIGA)

W czasie gry nacisnąć jednocześnie R+G+B+FIRE+LMB.
Wówczas:
F1-F5 - wybór misji,
1-4 - zmiana poziomów,
A - karabin,
S - osłona,
D - druid,
Z, X, C - zmiana typu broni,
LEWY SHIFT - bomba.
Wszystkie kody: 047174, 159361, 066990, 136642, 297797.

Qwartz (Gliwice), 3 pkt.

DARK SIDE OF THE MOON (PC)

Gdy zbliżasz się do pasa asteroidów, nie hamuj - tylko wyrzuć wszystkie flary i zwiększ szybkość na maxa. Obcy nawet Cię nie zauważą.

Paweł Łysik (Józefów), 2 pkt.
Łukasz Ostafijczuk (Przeworsk), 2 pkt.

DAS BOOT (PC)

Spróbuj załadować torpedę, której nie masz. Liczba posiadanych torped zwiększy się.

Paweł Łysik (Józefów), 1,5 pkt.
Marcin Podlipski (Legnica), 1,5 pkt.

D-GENERATION (PC)

Wpisz:
USER NAME: SETH.
PASSCODE: OSTERICH - wszystko na unlimited.

Paweł Łysik (Józefów), 1,5 pkt.

DESCENT (PC)

W czasie gry wpisz GABBAGABBAHEY. Teraz:
TWILIGHT - doładowanie osłon,
RACERX - nietykalność,
SCOURGE - broń na maxa,
MITZI - wszystkie klucze,
GUILE - chwilowa niewidzialność,
FARMERJOE - pytanie o numer poziomu.

Jacek Wojda (Warszawa), 3 pkt.

DRAGON'S LAIR (PC)

Jeśli chcesz obejrzeć całą grę wciśnij jednocześnie: ESC, R, L, N, 7 i FIRE w joysticku.

Paweł Łysik (Józefów), 1,5 pkt.

DRAGON'S LAIR II (PC)

W czasie gry wpisz DIRK i naciśnij FIRE - autoplay gry.

Paweł Łysik (Józefów), 1,5 pkt.

DUNE (AMIGA)

Gdy będziesz sadzić bulwy w pobliżu fortec Harkonnenów, uda Ci się ich stamtąd wykurzyć.

Andrzej Burakowski (Ciepielów), 1,5 pkt.

ECSTATICA (PC)

Wskazówki:
1) W jednym z pokoi jest zielona szafa. Możesz się w niej schować, gdy goni Cię wampir lub inne paskudztwo.
2) W tym samym pokoju znajduje się stół, na którym „wyleguje" się nóż. Gdy weźmiesz nóż, stół rzuci się na Ciebie.
3) W domu z tabliczką jest zbroja i miecz (zbroi nie radzę używać).
4) W jednym pokoju jest kominek. Gdy potwór Cię goni wejdź tam, a wyskoczysz przez komin na dach.
5) Tam gdzie była dziewczynka jest pokoik, w którym możesz odpoczywać.

Marcin Podlipski (Legnica), 1,5 pkt.
Paweł Łysik (Józefów), 1,5 pkt.

Gdy nie będziesz mógł zrobić czaru na pomniejszenie się i nie będziesz mógł wejść do podziemia, idź do czarownicy i weź miotłę. Następnie wleć na miotle do klasztoru i stań nad otworem wejścia do podziemi. Gdy już tam będziesz, odłóż miotłę. Znajdziesz się w podziemiach, lecz nie będzie już za rogiem stwora z młotem.

Dominik Wojnarowski (Legionowo), 1 pkt

FELIX (AMIGA)

2 - MUSIC 3 - EMERALD 4 - MAGIC
5 - HEADACHE 6 - ORANGE 7 - PANTHER
8 - PORSCHE 9 - DUNGEON

Maciej Osada (Toruń), 2 pkt.

FIRE & ICE (AMIGA)

Wpisz COOL, wciśnij ENTER - nieśmiertelność.

Artur Nowacki (Szczecin), 1,5 pkt.

FURY OF THE FURRIES (PC)

Bonusy:

ETAP

1 – Otwór w palmie.

2 – Zniszcz żółty kwadracik na prawo, obok spadającej windy i wejdź w dziurę.

3 – Zniszcz ryby, a w drugim pojemniku postrzelaj w lewą ścianę i zniszcz kwadracik. Wpłyń w dziurę.

5 – Dojdź do EXIT, uczep się zielonym palmy tak, aby tabliczka zaczęła się kręcić. Po kilku obrotach ukażą się skały, które przegryź czerwonym.

7 – a) Pierwszy pagórek przegryź czerwonym w oznakowanym miejscu.

– b) W basenie z wodą strzelaj niebieskim w kamień po lewej.

8 – a) Zabij fruwaka, wskocz na palmę po lewej (opuści się klocek). Weź życie i skrusz skałę po prawej.

– b) Gryź obok kaktusa w oznaczonym miejscu.

10 – Wskocz na palmę z lewej strony dwóch kaktusów. Wpadniesz w dziurę, idź do pnia.

LAGUNA

3 – Żółtym dopłyń do EXIT i strzelaj do pnia, wskocz przez dziurę na drugą stronę.

5 – Po umieszczeniu klocków w basenie, płyń czerwonym do drugiego brzegu i gryź w wodzie pierwszy kamień na poziomie wody.

6 – Szukaj dziury w palmie.

7 – Pod koniec poziomu (2 klucz) gryź w lewo i w dół.

Paweł Łysik (Józefów), 3 pkt.

HARLEY DAVIDSON (PC)

Kiedy komputer spyta o imię – wpisz JKI.

Maciej Osada (Toruń), 1,5 pkt.

ISHAR I (PC)

Aby wziąć zaklętą tabliczkę runiczną z samotnego domku w Zendorii, musisz mieć w składzie drużyny postać posiadającą CURE POISON. Po wzięciu tablicy zatruj członków drużyny, a następnie ulecz ich CURE POISON. Powinno być O.K.

Paweł Łysik (Józefów), 2 pkt.

K-240 (AMIGA)

Jeżeli chcesz, żeby wszystkie wystrzelone rakiety uderzyły na raz, wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz cel.
2. Podczas startu rakiet włącz flotę.
3. Włącz opcję ataku na asteroid, ale nie wskazuj celu.
4. Poczekaj, aż dźwięk startu rakiet ucichnie i wskaż cel flocie.

Podczas gry wpisz:

SKYCRAPPER – budynki powstają w krótszym czasie,

KEMAN – zamraża asteroidy.

Artur Nowacki (Szczecin), 3 pkt.

KINGS OF THE BEACH (PC)

Kody: LONGCOURT, SIDEOUT, GEKKO, TOPELITE, SUNDEVIL.

Paweł Łysik (Józefów), 2 pkt.

LARRY 1 (PC)

Naciśnij Alt+D – przenosisz się pomiędzy planszami:

010 – taksówka, 011 – pod barem, 012 – pod balkonem, 013 – kibel w barze, 014 – holl w barze, 015 – bar, 016 – pokój z telewizorem, 017 – pokój z dziewczyną, 019 – scena samobójstwa, 020 – skuteczność prezerwatyw, 021 – sklep, 022 — ulica przed sklepem, 023 – ulica pod dyskoteką, 024 – dyskoteka, 025 – dziewczyna z dyskoteki, 031 – kasyno, 032 – przed kasynem, 033 – przed kościołem, 034 – kościół, 035 – kasyno, 036 – restauracja, 037 – jackpot, 038 – blackjack, 040 – hotel, 041 – pokój dla nowożeńców, 042 – sekret door, 043 – dziewczyna w basenie, 044 – pokój z sekretnymi drzwiami, 045 – łóżko i koniec.

Telefon przy sklepie – 555 6969.

Paweł Łysik (Józefów), 3 pkt.

LORD OF THE RINGS (PC)

Słowa mocy:

ILUTHIEN – znajdziesz w Bags End, użyj za brodem Bruinem.

IBOMBADIL – dostaniesz od Toma w lesie, użyj w kurhanie.

IELBERETH – ma Aragorn lub ptak w Shire. Użyj, aby uciekł Nazgul.

IMELLON – ma elf z Rivendel, otworzy bramę Morii.

Paweł Łysik (Józefów), 2 pkt.

LOTUS 2 (AMIGA)

Jako kod możesz wpisać:

TURPENTINE – zatrzymuje czas.

DEESIDE – kiedy skończy się czas, przenosi Cię do następnego poziomu.

DUX – jeśli chcesz się wyżyć (gra pt. DOOM 0).

Andrzej Burakowski (Ciepielów), 2 pkt.

MOONSTONE (PC)

Scroll of Hawk – zamieniasz się w jastrzębia.

Scroll of Haste – siedmiomilowe buty.

Scroll of Protection – unikniesz walki.

Scroll of Wyrm – oglądasz cudze przedmioty.

Scroll of Acquisition – ukradniesz przedmiot.

Gem of Seeing – patrzysz, co ma potwór.

Ring of Protection – zwiększa HIT o 20 pkt.

Potion of Healing – zwiększa wytrzymałość.

Potion of Strength – zwiększa siłę.

Potion of Constitution – zwiększa wytrzymałość.

Potion of endurance – zwiększa ruch.

Paweł Łysik (Józefów), 1 pkt.

PHOBOS '99 (PC)

Kody:

1 – 11568	2 – 53052	3 – 20129	4 – 23646
5 – 43582	6 – 25934	7 – 18089	8 – 28611
9 – 31280	10 – 14100	11 – 33739	12 – 13528
13 – 52042	14 – 12986	15 – 24664	16 – 55864
17 – 28395	18 – 48733	19 – 26396	20 – 22883
21 – 52208			

Paweł Łysik (Józefów), 2 pkt.

POPULOUS II (PC)

10 UMHEAB	260 OMLOAF	510 JIMNAB	760 PIMEAG
20 NGAF	270 UGIMAK	520 OPQU	770 LOAKAF
30 GHTHAG	280 VEEGAD	530 TUUXAT	780 UBGHAD
40 ATNEAF	290 ABFEAC	540 DDLOAG	790 MMMNAC
50 ERTUAK	300 MEAGAB	550 AFINAF	800 LDQUAB
60 INUNAD	310 IILDAT	560 PEITAK	810 ALUM
70 OOOMAC	320 DONEAG	570 ISFEAD	820 EGHOAT
80 QUWIAB	330 UMTUAF	580 OMAGAC	830 JIINAG
90 UXII	340 NGUNAK	590 UGLD	840 OPITAF
100 ADPEAT	350 GHOMAD	600 VENEAT	850 TUFEAK
110 FEAMAG	360 ATJIAC	610 ABTTAG	860 DDAGAD
120 PIABAF	370 ERSIAB	620 MEUBAF	870 AFAAAC
130 LOLYAD	380 INPE	630 IIOWAK	880 PEUX
140 UBNGAC	390 OOAMAT	640 DOJIAD	890 ISTTAT
150 MMUPAB	400 QUABAG	650 UMSIAC	900 OMUBAG
160 LDOO	410 UXLYAK	660 NGPEAB	910 UGOWAF
170 ALDOAT	420 ADCCAD	670 GHAM	920 VEJIAK
180 EGTIAG	430 FEUGAC	680 ATACAT	930 ABPIAD

190 JIERAF	440 PIWOAB	690 ERDDAF	940 MEETAC
200 OPEMAK	450 LODO	700 INCCAK	950 IIALAB
210 TUADAD	460 UBTIAT	710 OOUGAD	960 DOAC
220 DDLLAB	470 MMERAG	720 QUWOAC	970 UMDDAG
230 AFMN	480 LDEMAF	730 UXDOAB	980 NGCCAF
240 PEQUAT	490 ALAKAK	740 ADIS	990 GHUGAK
249 NEIIAK	499 TTUN	749 UPLDAK	999 WOITAB

Dominik Wojnarowski (Legionowo), 3 pkt.

PREDATOR (AMIGA)

F10 – podwyższa energię.

Artur Nowacki (Szczecin), 1 pkt

PREDATOR 2 (AMIGA)

Podczas gry naciśnij pauzę i wpisz „YOU'RE ONE UGLY MOTHER" – nieskończona energia.

Marcin Podlipski (Legnica), 1,5 pkt.

PREMIER MANAGER (AMIGA)

Zadzwoń pod numer 753423, a dostaniesz nowego bramkarza ze wszystkimi zdolnościami na 99.

Marcin Podlipski (Legnica), 1 pkt

RICK DANGEROUS (AMIGA)

W high score wpisz POOKY.

Andrzej Burakowski (Cieplelów), 1 pkt
Bartosz Leśniak (Krosno), 1 pkt

SANGO FIGHTER (PC)

Graj w STORY MODE. Aby pokonać wroga, stań w prawym rogu i słysząc gościa – atakuj.

Paweł Łysik (Józefów), 1 pkt

SCORCHED EARTH (PC)

Klawiszologia: F1 – zapis gry, koniec gry, rozpoczęcie zapisanej gry. Backspace – wybór broni, T – tabela, uruchomienie spadochronów, osłony, R – katapulta, 1, 2, 3, 4 – informacje o graczach, P – uruchomienie spadochronów, S/E – uruchomienie osłon, SPACJA – strzał, G – rodzaj strzału.

W plikach TALK1.CVG i TALK2.CVG mieszczą się „rozmowy" czołgów. Można tam coś dopisać lub wymazać.

Paweł Narożny (Zielona Góra) – 1 pkt

SENSIBLE WORLD OF SOCCER (AMIGA)

Naciśnięcie M w trybie gry CAREER spowoduje, iż stan Twojej kasy wzrośnie o 1 mln funtów.

Aleksander Szafalowicz (Lębork), 2,5 pkt.

SHADOW FIGHTER (AMIGA)

Wpisz na ekranie głównym:
TEREKAKKU – nieskończone kredyty.
PARAPONZIPOPO – walczysz jako Puppaz.
MBARIVIDISOCCAFFARIMBARI – walczysz jako Shadow Fighter.
Wpisz w trakcie walki EBBRAVOSCECCU – przeciwnik straci energię.

Artur Nowacki (Szczecin), 3 pkt.

SIM ANT (AMIGA)

Ciekawe efekty mozesz uzyskać, wpisując podczas gry hasła: OOPS, RAND, ERAD, FUND, JOKE, HOLE, JEFF, WILL.

Marcin Podlipski (Legnica), 2,5 pkt.

STAR GLIDER 2 (AMIGA)

Wciśnij spację i wpisz:
WE ARE ON A MISSION FROM GOD – od teraz: 1 – energia, osłona, K – rodzaje broni.

Artur Nowacki (Szczecin), 1,5 pkt.

SUPERFROG (AMIGA)

Podczas lotu w kosmosie naciśnij ESC, daje to nieśmiertelność.

Qwartz (Gliwice), 1,5 pkt.

TERMINATOR 2 (AMIGA)

Pauza, a potem naciśnij jednocześnie klawisze od F1 do F10 – za pomocą Esc przerzucasz level.

Artur Nowacki (Szczecin), 1,5 pkt.

WOLFCHILD (AMIGA)

Na ekranie tytułowym napisz:
THE PERFECT KISS – nielimitowane zapasy amunicji.
SOULPSYCHEDELICIDE – nieśmiertelność.

Andrzej Burakowski (Cieplelów), 1 pkt
Paweł Łysik (Józefów), 1 pkt

VIKING CHILD (PC)

Kody:
LAS: NUGGETS
MOST: BOUNCING
LABIRYNT: BUSTFOOT
PIRAMIDA: REDDWARF

Dominik Wojnarowski (Legionowo), 2 pkt.

X-WING (PC)

Podczas walki wpisz W+I+N – nieskończone paliwo.

Marcin Podlipski (Legnica), 1,5 pkt.

ZOOL (PC)

Na ekranie opcji napisz STRETLAMP, a w grze: + – poziom do góry (- odwrotnie), 1 – nietykalność, 2 – strata życia, 3 – niespodzianka, 4 – powtórzenie poziomu.

Dominik Wojnarowski (Legionowo), 1,5 pkt.



ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ★ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ★ LABORATORIUM - nieodłączną częścią pisma są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ★ KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ★ Cena kioskowa: 2,70 zł (27.000 zł)
- ★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 15 zł (150.000 zł), za 12 numerów - 30 zł (300.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ★ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ★ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ★ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ★ Rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ★ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ★ I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ★ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
- ★ Cena kioskowa: 1,90 zł (19.000 zł).
- ★ **W prenumeracie taniej: za 26 numerów - 45 zł (450.000 zł), za 13 numerów - 24 zł (240.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga – zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika „AMIGA Magazin".
Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ★ AMIGA Play – opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych „klasyków").
- ★ Public Domain – opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain – dyskietki Fisha.
- ★ Kuferek AMIGI, czyli Tips & Tricks.
- ★ Testy sprzętu i oprogramowania.
- ★ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ★ Cena kioskowa: 2,70 zł (27.000 zł).
- ★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 13,20 zł (132.000 zł), za 12 numerów - 26,40 zł (264.000 zł).**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom wideo. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.
W każdym Gamblerze występują rubryki:

- ★ Cover story, czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
- ★ T&T to klasyczne „tips& tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16- stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
- ★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla „kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (wideo, CD), zgrywy politycznej („Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 2,30 zł (23.000 zł)

- ★ **W prenumeracie taniej: 12,40 (124.000 zł) za 6 numerów, 24,80 (248.000 zł) za prenumeratę roczną.**
- ★ **Wysyłka pocztą gratis!**



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	24,- (240.000,-)	kwota:	
	26	45,- (450.000,-)	kwota:	
ENTER	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	13,20,- (132.000,-)	kwota:	
	12	26,40,- (264.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	12,40,- (124.000,-)	kwota:	
	12	24,80,- (248.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.07.95	Kupon 7/95		suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	24,- (240.000,-)	kwota:	
	26	45,- (450.000,-)	kwota:	
ENTER	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	13,20,- (132.000,-)	kwota:	
	12	26,40,- (264.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	12,40,- (124.000,-)	kwota:	
	12	24,80,- (248.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.07.95	Kupon 7/95		suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — prenumeruję pierwszy raz: wstaw X

PCkurier	13	24,- (240.000,-)	kwota:	
	26	45,- (450.000,-)	kwota:	
ENTER	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	13,20,- (132.000,-)	kwota:	
	12	26,40,- (264.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	12,40,- (124.000,-)	kwota:	
	12	24,80,- (248.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.07.95	Kupon 7/95		suma:	

LUPUS

3W WYPEŁNIJ, WYTNIJ, WPŁAĆ

CADCAM FORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, Map-Info... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika. Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

15 zł (150.000 zł) za 6 numerów.

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszerne przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

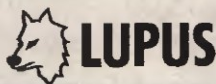
★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł za 6 numerów (150.000 zł).

UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

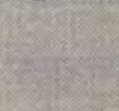
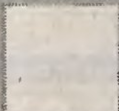
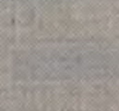
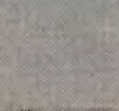
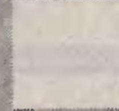
★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł (150.000 zł) za 6 numerów .



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający
adres	adres	adres
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa
  	  	  
datownik podpis przyjm. opłata zł	datownik podpis przyjm. opłata zł	datownik podpis przyjm. opłata zł

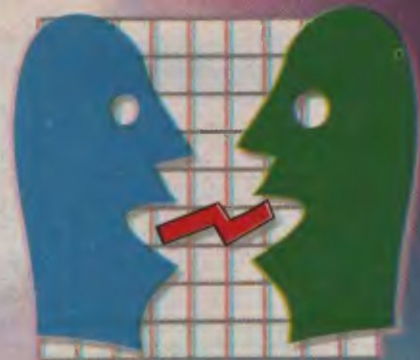
OUI, OUI, ICI PARIS!

Miałem niedawno niewątpliwą przyjemność odwiedzenia jednego z najpiękniejszych miast świata, stolicy kulturalnej Europy – Paryża. Właściwie była to wyprawa czysto turystyczna, ale miałem zamiar przyjrzeć się francuskiemu rynkowi komputerowemu i nawet kupić sobie kilka nowości (na AMIGĘ).

Zamieszkałem więc w residence, oddalonym o 10–minutowy spacer od wieży Eiffla i rozpocząłem zwiedzanie Paryża. Moje pierwsze wrażenie nie było szczególnie dobre – o godz. 21.00 nie sposób znaleźć otwartego sklepu spożywczego! No cóż, jeden wieczór bez kolacji jeszcze nikomu nie zaszkodził. Rankiem następnego dnia dokonałem wielkiego odkrycia – w Paryżu nikt normalny nie jeździ samochodem – korki nie pozwalają nigdzie dotrzeć! Wszyscy jeżdżą metrem, które jest co prawda cholernie drogie, ale za to bardzo wygodne. Przynajmniej nie jest nudno, gdyż jazdę uprzyjemniają przeróżni muzycy, żonglerzy, wróżbici i kataryniarze, którzy w dodatku nic za to nie chcą! To znaczy chcą, ale kto by im tam dawał. Nie brak też w metrze różnych wariatów. Raz siedzący naprzeciw mnie nobliwie wyglądający biznesman zeżarł bilet. Serio, ot tak, po prostu go zjadł. I to nie byle jaki – bilety na paryskie metro, to grube kawałki tektury! Poza metrem Paryż ma też do zaoferowania niezliczoną liczbę zabytków. Katedra Notre Dame, Montmartre, Łuk Triumfalny, Pola Elizejskie, Luwr, Bastylia, Wersal i wiele, wiele innych. Tego wszystkiego nie da się zobaczyć nawet w miesiąc, a ja miałem do dyspozycji tylko (lub jak kto woli aż) tydzień! Zasuwałem więc z wywieszonym jęzorem od zabytku do zabytku, mając z tego niewiele przyjemności, ale za to dużo pożytku. Prawdziwy urok Paryża kryje się jednak gdzie indziej. To małe kafejki w Dzielnicy Łacińskiej, stoiska bukinistów nad Sekwaną tworzą prawdziwy klimat tego pięknego miasta. Nie ma to, jak wypić sobie soczek pomarańczowy (proszę się nie śmiać, jestem abstynentem) w barze na Rue Mazarine, przy dźwiękach piosenek Edith Piaf i w [illegible] artystów [illegible] radowa[illegible] będzie w kapeluszach ozdobionych owocami i przezroczystych bluzeczkach, a tymczasem wszyscy byli ubrani przerażająco schematycznie. Tylko raz spotkałem ubraną ekscentrycznie dziewczynę – oczywiście okazała się Polką.

No, teraz będzie o komputerach. Pomimo moich usilnych starań nie udało mi się kupić ani jednej nowości na AMIGĘ. Po prostu nigdzie ich nie było, a szukałem naprawdę starannie! We FNAC-ach (sieć największych we Francji sklepów ze sprzętem elektronicznym) mieli zwykle po kilkanaście tytułów nie pierwszej już młodości, a w VIRGIN MEGASTORE na Polach Elizejskich na próżno szukałem jakichkolwiek gier amigowskich. Gdy spytałem o powyższe pozycje niezwykle uprzejmego ekspedienta, ten spojrzał na mnie z politowaniem i powiedział, że, owszem, są i to aż dwie, w tym jedna edukacyjna. I rzecz nie w tym, że one się nie ukazują, o nie! Po prostu nigdzie nie można ich kupić!

O wiele lepsze samopoczucie mają zapewne tamtejsi posiadacze blaszaków, szczególnie tych z CD-ROM. Ci nie mogą narzekać na brak nowości! Nie rozczarowałbym się też na pewno, gdybym był posiadaczem konsoli, szczególnie JAGUARA. Liczba dostępnych na nie gier – to już grubo ponad setka! Powstaje też wiele magazynów komputerowych, przeznaczonych właśnie dla użytkowników wszelkiej maści platform do gry. W ogóle zadziwiła mnie bardzo duża liczba czasopism komputerowych – ponad 25! Z tego ok. 3/7 to gazety pececiarskie, 2/7 konsolowe, 1/7 dla posiadaczy jabłuszek i wreszcie 1/7 – pół na pół dla amigantów i aSTeków. Czytałem zresztą kilka z nich i muszę z satysfakcją stwierdzić, że nie dorastają one, pod względem merytorycznym, do pięt publikacjom wydawnictwa LUPUS (mogę tak napisać, bo ja tu tylko dorabiam).



Tak więc na miejscu amigowców, szczególnie tych posiadających starsze modele, zacząłbym poważnie myśleć o zmianie komputera, przy czym Ci, którzy używali go głównie do gry w MORTAL KOMBAT 2 i CANNON FODDER powinni zainwestować w konsolę, a Ci, którym bliższe są strategie i którzy używają komputera do czegoś więcej niż granie (choćby do pisania tekstów do GAMBLERA), powinni wybrać AMIGĘ 4000 lub PC (z procesorem PENTIUM, he, he). Coraz bardziej uzasadnionym zakupem wydaje się też komputer spod znaku jabłuszka – Macintosh. Oferta programów na niego przewyższa już ponad dwukrotnie amigową! Cóż, takie życie...

Byłem już wcześniej w kilku europejskich stolicach, ale żadna nie wywarła na mnie takiego wrażenia jak Paryż. Te kawiarnie, te uliczki na Montmartre, te Francuzki, ta francuska miłość – tego nie można opowiedzieć, to trzeba zobaczyć! A jak już tam będziecie, to wpadnijcie koniecznie na plac Pigalle... Na kasztany, świntuszki, na kasztany!!!

Jakub T. Janicki

DOOMOWE PRZEDSZKOLE



W ciągu osiemnastu miesięcy, jakie minęły od premiery Dooma, pojawiło się wiele mniej i bardziej udanych naśladownictw, a niektóre z nich pod pewnymi względami przewyższają swój pierwowzór. Trzeba przy tym pamiętać, że sam Doom nie jest właściwie prekursorem gatunku. Pierwszą grą, w której można było biegać po labiryncie, oglądanym z perspektywy bohatera i strzelać do licznych wrogów, był niezapomniany Wolfenstein. Oddawszy należyty hołd praszczurowi, zdecydowaliśmy się skupić na współczesnych grach – o klasę wyższych pod względem jakości grafiki (i wymagań sprzętowych, niestety).

Systematyka

Co to właściwie są „gry doomopodobne"? Sam sposób przedstawiania świata gry – tak, jakby widziało się otoczenie oczyma kierowanej postaci – jest znacznie bardziej rozpowszechniony niż się wydaje. Występuje np. w niektórych grach RPG (Ultima Underworld I i II, Arena) oraz... w symulatorach – oglądając np. deskę rozdzielczą i ziemię w dole widzisz wszak to, co widziałby pilot. Stosuje się go wszędzie tam, gdzie autorom zależy na bardzo silnym związaniu gracza z bohaterem gry. Tak silnym, abyś chwilami przestawał odróżniać akcję toczącą się na ekranie od rzeczywistości. Na razie nikomu się to nie udało i całe szczęście – nie chciałbym spotkać Cyberdemona wierząc, że jest on prawdziwy!

Spacery po labiryncie i strzelanie do wrogów też nie są wystarczającym wyróżnikiem. Z całym szacunkiem, nie sposób zaliczyć do naszego ulubionego gatunku gier takich jak Death Mask (Amiga), gdzie gracz nie ma swobody ruchu, mogąc obracać się co 90^0, czy Wolfensteina, w którym jakość grafiki natrętnie przypomina, że to tylko gra. Podobnie rzecz się ma z takimi dziełami, jak Blake Stone, Depth Dwellers czy, pożal się Boże, Isle of the Dead – z uwagi na słabość wykonania zaliczają się one raczej do wolfensteinopodobnych. Do kanonu nie weszły też interesujące skądinąd Operation Stealth i Terminal Terror – gry, w których oprócz celnego strzelania liczy się też myślenie i wykonywanie określonych

W KRÓTKIEJ HISTORII GIER KOMPUTEROWYCH NIE MA WYDARZEŃ PORÓWNYWALNYCH SKALĄ Z POJAWIENIEM SIĘ PÓŁTORA ROKU TEMU GRY DOOM I SZALEŃSTWEM, JAKIE SIĘ WOKÓŁ NIEJ ROZPĘTAŁO.

zadań, można zbierać przedmioty i prowadzić konwersacje – takie połączenie Wolfa z przygodówką.

Ma więc być „widok przez oczy", labirynt, broń dalekiego zasięgu i dobra grafika. To są minimalne wymagania. A co poza tym?

Zabij mnie, Stefan

Największa bolączka gier komputerowych polega na tym, że przeciwnik sterowany przez program jest głupi jak but. W wypadku gier doomopodobnych oznacza to, że nie potrafi wiele poza staniem i strzelaniem. Chlubnym wyjątkiem są tu Rise of the Triad (dalej ROTT), w której wrogowie potrafią upaść i przetoczyć się po podłodze oraz Descent, gdzie niektóre roboty zamiast podążyć za graczem chowają się za winklem, a wszystkie wykonują piękne uniki. Nie ma to jednak, jak zmierzyć się z człowiekiem.

Prawie wszystkie opisywane przez nas gry (z Dark Forces jako jedynym wyjątkiem) pozwalają na połączenie komputerów (przez modem, null-modem, czyli kabel RS-232, albo sieć) i grę z kolegą czy też przeciw koledze. W przypadku wykorzystania sieci (np. Novell) możliwości wahają się od 4 graczy (Doom) do 11 (ROTT). W tej drugiej grze, a także w Descent, gracze mogą utworzyć drużyny, różniące się kolorem odzienia i walczyć zespołowo.

Najbardziej rozbudowanym trybem multiplayer (czyli wielogracz) dysponuje ROTT. Można ustalać rozmaite cele gry, niekoniecznie polegające na wytłuczeniu wszystkich graczy, ale na przykład na zebraniu największej liczby przedmiotów.

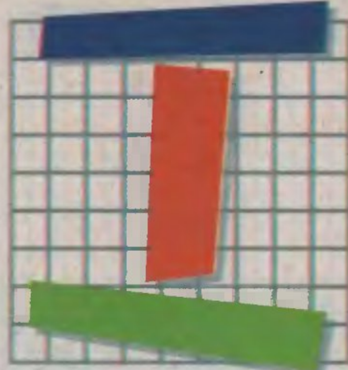
Budujemy nowy doom

Doom zawdzięcza swą ogromną popularność dwóm rzeczom. Po pierwsze – możliwości gry we dwóch lub więcej graczy. I po drugie – możliwości tworzenia nowych poziomów. A raczej korzystania z poziomów stworzonych przez innych, bowiem zaprojektowanie nowego labiryntu nie jest sprawą banalną. Podmienić można niemal wszystko, a

	Doom	Doom 2	Heretic	Descent	ROTT	Dark Forces	CyClones
Animacje	♦♦♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦♦	VSOP	♦♦♦♦	♦♦♦
Muzyka	♦♦♦♦	VSOP	♦♦♦	♦♦♦	♦♦♦	♦♦♦	♦♦♦♦
FX	♦♦♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦	VSOP	♦♦♦♦♦	♦♦♦♦
Brutalność	♦♦♦♦♦	♦♦♦♦♦	♦♦♦	♦	VSOP	♦♦	♦♦♦
Architektura	♦♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦♦	VSOP	♦♦	VSOP	♦♦♦♦
Scenografia	♦♦♦♦	♦♦♦♦♦	♦♦♦♦♦	♦♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦♦	♦♦
Przeciwnicy	♦♦♦♦♦	VSOP	♦♦♦♦	♦♦♦	♦♦♦	♦♦	♦♦
Broń	♦♦♦♦♦	VSOP	VSOP	♦♦♦♦	VSOP	♦♦♦♦♦	♦♦♦♦♦
Swoboda ruchu	♦♦♦	♦♦♦	♦♦♦♦	VSOP	♦♦♦♦	♦♦♦♦♦	VSOP
Tryb multiplayer	♦♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦♦	VSOP	-	-
Możliwości rozbudowy	VSOP	♦♦♦♦♦	♦	♦♦♦♦	♦♦	-	-
Nasza ocena	♦♦♦♦	VSOP	♦♦♦♦	♦♦♦♦♦	♦♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦
Wymagany procesor	386 DX/33	386 DX/33	486	386 DX/33	486	486 DX	486 DX/33
Zalecany procesor	486 DX/33	486 DX/33	486 DX2/66	486 DX2/66	486 DX2/66	486 DX	486 DX2/66
Wymagana pamięć	4MB	4MB	4MB	4MB	4MB	8MB	4MB
Zalecana pamięć	8MB	8MB	8MB	8MB	8MB	8MB	4MB
Nośnik (dyskietki, CD)	D, CD	D, CD	D, CD	D, CD	D, CD	CD	CD
Producent	id	id	Raven/id	Parallax	Apogee	Lucas Arts	SSI
Dystrybutor	-	-	-	a, b (wersja CD)	b	c	b
Cena w zł	-	-	-	168,36; 165	129	183	94

a – Mirage Software, b – CD Projekt, c – IPC Computer Group

więc rzecz jasna: mapę, tekstury na ścianach, wygląd potworów (to jest najbardziej pracochłonne, bo trzeba narysować wszystkie fazy ruchu, ataku i agonii), muzykę i efekty dźwiękowe, a nawet wygląd broni! Niestety, siły rażenia nie można zmienić bez grzebania w kodzie. Istnieje kilka edytorów poziomów (do najlepszych należy DEU), dźwięku (np. DMAUD) i grafiki (np. DMGRAPH), a także program do wprowadzania zmian w samym doom.exe (DeHacked) oraz liczne inne programy wspomagające projektowanie. Pojawił się też użytek do konwersji poziomów z Dooma na Dooma II. Wszystko to, a także tysiące nowych poziomów, dostępne jest w BBS-ach, na ogół jako shareware, freeware albo Public Domain. Wydano też kompakty z podobną zawartością (np. Doomsday Collection wspomniany w Nadesłano z poprzedniego Gamblera). Świadectwem popularności Dooma i twórczej aktywności użytkowników może być fakt, że jesienią zeszłego roku gra została wpisana do Księgi Rekordów Guinnessa – jako program komputerowy, do którego użytkownicy stworzyli największą liczbę dodatków. Nowych poziomów i innych bajerów naliczono w sumie... 10 000!



DARK FORCES



Choć osadzona w realiach Gwiezdnych Wojen, gra nie pozwala nam spotkać się z Lukiem Skywalkerem i resztą paczki. Tym razem jesteś Kylem Katarnem, najemnikiem o ciemnej przeszłości (nawet bardzo ciemnej, zaczynałeś bowiem w barwach Imperium). Twoim zadaniem będzie wykonanie trzynastu połączonych ze sobą w logiczną całość misji, co ostatecznie pozwoli zniszczyć śmiertelnie groźny dla Rebeliantów krążownik „Exterminator".

Pod względem graficznym gra prezentuje się troszkę lepiej od Dooma, choć nie ma tu skoku jakościowego. Najważniejszy jest rozmach: plansze olbrzymie, w pełni trójwymiarowe. Każda misja — to prawdziwa przygoda trwająca sporo czasu, a nie dwie, w porywach do pięciu minut. Poruszasz się nie po dziwnych budowlach, będących wytworem wyobraźni szatana, ale po normalnie zaprojektowanych statkach, stacjach kosmicznych czy innych konstrukcjach, gdzie wiadomo, co do czego służy.

Po drodze spotkasz wiele zabawnych stworów i potworów, w tym oczywiście najwięcej piechoty imperialnej (dla niekumatych: tych białych). Zabawa toczy się podobnie jak w filmie, tj. przeciwnicy są głupi jak cioły, ale na wyższych poziomach nadrabiają liczbą i są naprawdę groźni. W wykonywaniu zadań pomaga bogactwo broni (10 sztuk, z czego kilka oferuje dwa tryby prowadzenia ognia) oraz wyposażenia (maski gazowe, latarki czołowe, gogle, raki i inne). Jeśli chodzi o broń – wreszcie mamy grę doomopodobną z granatami! A tak ich brakowało... Znajdziecie też miny, granatniki i inne poręczne sprzęty...

W ostatecznym rozrachunku, Ciemne Siły to świetna gra, moim zdaniem najlepsza wśród doomopodobnych, a zupełnie niesłusznie zjechana przez McSona w numerze 3/95 (wstydź się, stary!). Doskonałe połączenie algorytmu i słynnego klimatu rzuca na kolana. (alx)

CYCLONES



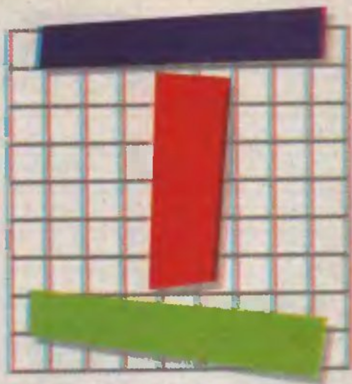
Cały ten rzekomy realizm doomopodobnych jest w gruncie rzeczy jedną wielką kichą. Niby można chodzić dowolnie (zwłaszcza, jak się wklepie IDDT), niby można patrzeć w górę i w dół, ba, można nawet (rzadko) skakać i przykucać... Ale co to za realizm, jeśli „gana" masz ustawionego na sztywno w środku ekranu. Co to za komandos, co musi się obrócić całym ciałem, żeby strzelić do gościa z pistoleciku?! Nie powiem po imieniu, ale to jest d... nie komandos.

Chyba temu właśnie rozumowaniu hołdowali autorzy CyClones. Gra, która pod względem wykonania, fabuły i innych ważnych rzeczy jest najwyżej przeciętna, ma jednak jeden zasadniczy wyróżnik: „uwolniono" celownik, którym możesz teraz swobodnie wodzić po całym ekranie.

Darujmy sobie fabułę, traktującą o ataku Obcych na Ziemię. Pod względem graficznym gra plasuje się gdzieś pomiędzy Wolfensteinem i Doomem, bliżej tego drugiego. Misji jest trochę (fajna mapa), podobnie jak rodzajów broni i przeciwników. Wolno (i trzeba) skakać. Muzyka i efekty są całkiem przyjemne. Niezłe jest intro, choć digitalizowane filmiki przypominają nagranie wideo kręcone przez amatora w trzecim dniu ciężkiego wesela na ścianie wschodniej. Po wejściu w kontakt z przeciwnikiem należy się zatrzymać, wycelować w niego i strzelać – nie znam chojraka, który byłby w stanie prowadzić celny ogień jednocześnie przemieszczając się.

Najważniejsze pytanie musi dotyczyć jakości nowatorskiego interfejsu użytkownika. Niestety – nie jest ona najlepsza. Choć przewidziano możliwość gry samą mychą, jedyne sensowne rozwiązanie, to zabawa na dwie ręce – a wtedy łatwo się zaplątać.

Gra kariery nie zrobiła i bardzo dobrze. Stanowi ciekawy i w gruncie rzeczy nie całkiem beznadziejny eksperyment, z grubsza wskazując drogę, w którą doomopodobne produkcje pójdą. Zobaczyć można, ale niekoniecznie. (alx)



Ostatnio pojawił się edytor poziomów do Descenta. Nazywa się DEVIL – Descent Editor for Vertices, Items and Levels. Dostępny jest m.in. w sieci Internet, wraz z kilkunastoma nowymi labiryntami.

Inne gry doomopodobne nie pozwalają graczowi na tak dużą ingerencję. Wiem, że są alternatywne poziomy do Heretica, ale o edytorach do tej gry nic mi nie wiadomo, poza tym ROTT w

Jak sobie popsuć zabawę

Kody do Descent

GABBAGABBAHEY Włączenie cheatów (dopiero potem możesz wklepać poniższe kody)

SCOURGE	Broń (pierwsze 6 typów)
MITZI	Klucze
RACERX	Nietykalność
GUILE	Niewidzialność
TWILIGHT	Osłona
FARMERJOE	Przeskok między poziomami

W wersji zarejestrowanej działają jeszcze

BUGGIN	Tryb turbo

DOOM 2: HELL ON EARTH



Zauważyliście, że ID Software trzaska kolejne produkcje wedle zasady: najpierw kilka wieloetapowych misji (Wolfenstein, Doom), potem jedna długa misja (Spear of Destiny, właśnie Doom 2), wreszcie gra w klimacie fantasy (Catacomb Abyss, Heretic)?

Doom 2 zaczyna się powrotem naszego dzielnego komandosa z bazy gdzieś w pobliżu Marsa na Ziemię. Jak się okazuje, Zło dotarło już tutaj. Tym razem nasz heros wygrzeje wysłanników szatana do spodu i raz na zawsze, co zajmie mu 30 etapów. Zmian w stosunku do gry Doom nie ma zbyt wiele, ale wszystkie są na plus. Największą z nich jest nowy rodzaj broni: super shotgun, czyli znakomita dwururka o genialnej sile rażenia, choć niestety po każdym strzale musi zostać przełamana i przeładowana, co trwa sporo czasu. Pojawia się kilka nowych potworów, z tych większych i bardziej obrzydliwych. Wszystkie są ładnie zrobione i trudno je pokonać. Mamy też nowe tekstury ścian i elementy graficzne – wszystko ładne. Poziomy są zaprojektowane znacznie lepiej i z większym wykorzystaniem możliwości programu. Sporo jest strzelania z okien czy balkonów, ataków skrytych, a nie frontalnych. Zdarzają się momenty, gdy trzeba skakać nad przepaściami, trafiają się olbrzymie, wypełnione potworami hale. Zabawa jest świetna.

Gra jest ponoć troszeczkę szybsza od poprzednika, choć nie możemy tego jednoznacznie stwierdzić.

Dooma 2 skończyć się nie da, gdyż ostatnia plansza to jawne przegięcie, a i inne etapy są trudniejsze niż w Doomie. Jeśli się komuś jednak ta sztuczka uda, czeka go niespodzianka: dwa etapy Wolfensteina Deluxe!

Generalnie rzecz ujumując, sequel jest udany i gra się dobrze, choć trudno. (alx)

DOOM



Świat oszalał na punkcie Dooma. I nie jest to stwierdzenie na wyrost. Doom jest grą, która przeszła do historii i o której będzie się pamiętać, choćby powstały programy sto razy lepsze. Bo Doom był po prostu pierwszy i będąc pierwszy był jednocześnie naprawdę, naprawdę niezły. Fabuła jest już zdecydowanie bogatsza niż w Wolfensteinie. Oto mamy dowódcę oddziałów specjalnych, który odmawia uczestnictwa w masakrze ludności cywilnej i za karę zostaje zdegradowany oraz wysłany na Marsa. Jego żołnierze wchodzą do tajnej bazy badawczej i już z niej nie wychodzą. A więc nasz komandos jedynie z pistoletem w dłoni wyrusza, aby pomścić śmierć swoich ludzi.

W Doomie najważniejszą sprawą jest nastrój. Ciemne korytarze, w których nerwowo błyskają jarzeniówki, rowy pełne kwasu, beczki z substancjami wybuchowymi, dziwne pomruki i sapnięcia dobiegające gdzieś z ciemności. Zwrócono też baczną uwagę na rozbudowę poziomów. Labirynty są już kilkupiętrowe, monstra mogą atakować z balkonów i wyższych pięter. Wprowadzono teleportale, spotykamy całe mnóstwo dźwigni otwierających ukryte drzwi, a także liczne sekretne ściany.

Potwory atakujące głównego bohatera potrafią być naprawdę przerażające, a na wyższych stopniach trudności – również liczne i atakujące z dziką perfekcją. W walce z monstrami nasz heros użyć może ośmiu rodzajów broni, od kastetu i piły łańcuchowej po wyrzutnię rakiet i BFG 9000 (wysyła ogromny strumień energii). Ale na najwyższym poziomie trudności poradzenie sobie z wrogami, nawet gdy się ma BFG 9000, wcale nie jest wazelinowo łatwe. (jp)

BRUIN	Dodatkowe życie
BIGRED	Wszystkie typy broni
FLASH	Podświetla ścieżkę do wyjścia
AHIMSA	Wrogowie przestają strzelać

Po włączeniu mapy Alt-F daje G całą mapę

Kody do DOOMA i DOOMA 2

IDDQD	Nietykalność
IDKFA	Wszystkie typy broni, zbroja i klucze
IDBEHOLDA	Komputerowa mapa
IDBEHOLDI	Częściowa niewidzialność
IDBEHOLDL	Noktowizor
IDBEHOLDR	Kombinezon antyradiacyjny
IDBEHOLDS	Berserk (100% zdrowia + superpięść)
IDBEHOLDV	Nietykalność
IDSPISPOPD	Przechodzenie przez ściany (Doom)
IDCLIP	jw. (Doom 2)
IDDT	Cała mapa. Wklepane ponownie – lokalizacja potworów i przedmiotów
IDCLEVxy	Skok do poziomu (w Doomie x – numer misji, y – numer poziomu, w Doomie 2 – xy numer poziomu, np. 05)
IDMYPOS	Współrzędne
IDCHOPPERS	Piła RULEZ!

Uwaga! Uruchomienie gry poleceniem DOOM -DEVPARM daje m.in. możliwość zrzucania screenów klawiszem F1.

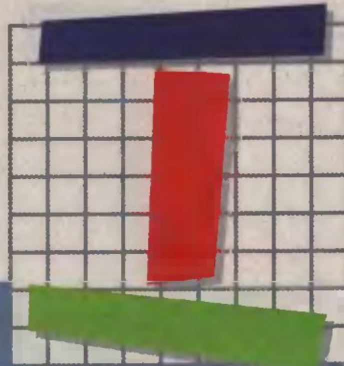
Heretic



Gra została wykonana przez Raven Software dla firmy id Software i przy użyciu jej procedur graficznych – i to widać. Od strony technicznej grafika i animacje wyglądają doomowato, ale potwory są rodem prosto z gier RPG (przypominam – Raven Software jest twórcą Shadowcastera). Scenografia i rekwizytornia (drewno i kamień, różdżki, kusze, eliksiry itp.) również mocno zajeżdżają fantasy.
Potwory są dość potworne, choć nie czułem do nich aż takiej wrogości, jak do tych z Dooma. Łatwiej się ich pozbyć uciekając niż szpikując je magią. Można fruwać, a także spoglądać w górę i w dół. Labirynty i podworce (bo akcja często toczy się pod gołym niebem) zaprojektowano bardzo interesująco – pełno w nich mrocznych zakamarków, tajemnych przejść, małych pokoików i schodów. Przeciwnika gromimy, korzystając z ośmiu rodzajów magicznych broni oraz rozmaitych bonusów – pierścieni nieśmiertelności, tarcz, ksiąg mocy wzmacniających siłę rażenia, skrzydlatego hełmu Furii itp. Ja jednak od rękawic nekromanty nadal wolę piłę spalinową.

(ws)

wersji CD ma generator losowych labiryntów.



Asy w rękawie

We wszystkich grach doomopodobnych (tak jak większości in-

Kody do Heretic

QUICKEN	Zostań Bogiem
IDRAMBO	Broń/Amunicja
GIMMExy	Artefakty: (a-l) i liczba (1-9)
a	Pierścień Nietykalności
b	Tarcza Niewidzialności
c	Butla Eliksiru (zdrówko)
d	Nie działa
e	Księga Mocy
f	Pochodnia
g	Starożytna Bomba Zegarowa
h	Jajo Przemiany
i	Skrzydła Furii
SKEL	Kluczyki
RAVMAP	Cała mapa
KITTY	Przechodzenie przez ściany
ENGAGExx	Skok do wskazanego epizodu i poziomu
PONCE	Przywrócenie wytrzymałości z początku
SHAZAM	Zwiększa siłę rażenia broni
MASSACRE	Zabija wszystkie potwory
COCKADOODLEDOO	Jesteś kurą

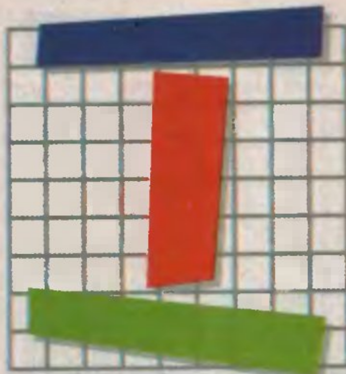
Kody do Rise of the Triad

DIPSTICK	Włączenie cheatów (dopiero potem możesz wklepać poniższe kody)
CHOJIN	Nietykalność, wszystkie typy broni (zmieniasz klawiszem „0")
GOTO	Zmiana poziomu
SIXTOYS	Wszystkie klucze, kamizelka kuloodporna
TOOSAD	Godmode (nietykalność + superbroń, czas ograniczony)
FLYBOY	Latasz sobie
PANIC	Wszystko wraca do stanu początkowego
DIMOFF	Włącza światło
GOGATES	Szybko do DOS
GOARCH	Następny poziom
SHOOTME	Kamizelka kuloodporna
BURNME	Kamizelka ognioodporna
LUNGDUNG	Maska gazowa
HUNTPACK	100% zdrówka, klucze, kamizelka kuloodporna, karabin maszynowy i pociski na podczerwień
RIDE	Widok z lecącego pocisku

Kody do Dark Forces

LADATA	Współrzędne
LAIMLAME	Nieśmiertelność
LACDS	Supermapa
LAPOGO	Wyłącza sprawdzanie wysokości
LAPOSTAL	Broń, amunicja + dodatki
LARANDY	Zwiększa siłę rażenia
LANTFH	Teleportacja do miejsca wskazanego na mapie
LASKIP	Kończysz misję zwycięstwem
LAJABSHIP	Przejście do statku Jabby
LATALAY	Przejście do Talay
LASEWERS	Przejście do kanałów

Zebrał McSon, opr. A-Z



nych) istnieją tak zwane cheaty, czyli kody pozwalające na oszukiwanie w grze. Polegają na wstukaniu odpowiedniej sekwencji liter, dzięki czemu gracz otrzymuje np. nieśmiertelność (tzw. God Mode, czyli tryb Boga – w ROTT dodatkowo zyskuje się umiejętność zabijania wszystkich jednym gestem), dowolny wybór broni, amunicję czy możliwość przechodzenia przez ściany. W Hereticu jest jeszcze jedna sztuczka: można zamienić się w... kurę, co niekiedy bywa zbawienne (przechodzenie przez kraty, spowolnione opadanie). Za używanie cheatów najsurowiej karze Descent, odbierając graczowi wszystkie punkty. A tak przy okazji – spróbujcie w Hereticu wstukać iddqd (nieśmiertelność z Dooma) czy idkfa (wszystkie typy broni)...

VR – następne drzwi

Zapewne zauważyliście już, że gry doomopodobne najbardziej ze wszystkich zbliżają się do rzeczywistości wirtualnej. Co prawda w Doomie gracz jest właściwie małym czołgiem (nie potrafi skakać, schylać się, patrzeć w górę i w dół czy choćby wejść na murek – za to upadek z 20 metrów wyciska z niego zaledwie sapnięcie), ale nowe gry (szczególnie Dark Forces) są po-

Descent



Gra firmy Parallax Software, wydana przez Interplay, jest chyba najdziwniejsza z rodziny doomowatych. Niby wszystko jest jak w Doomie (widok oczami bohatera, labirynt, wrogowie). Tylko że labirynt jest trójwymiarowy – korytarze biegną w górę, w dół, pętlą się i skręcają. Właściwie – nie w górę i w dół. Przecież nie ma ciążenia. Nasz bohater unosi się swobodnie w powietrzu... właściwie nie, bohater siedzi w fotelu, a unosi się myśliwiec, w którym on siedzi... Siedzi i strzela do wrogów – nie, nie do wrogów, tylko do robotów. Robotom wszystko jedno, mają swój program – jakże mogą być czymś wrogiem? Właśnie tak pokręcone i skomplikowane są labirynty gry Descent. To jedyna gra z tego gatunku, w której bohater ma sześć stopni swobody – może przesuwać się naprzód, wstecz, w lewo, w prawo, do góry, na dół, przechylać się na boki, w przód i tył oraz przekręcać się w lewo i w prawo... Jak łatwo policzyć, pojazdem kierujemy używając 12 klawiszy (lub 8 i joysticka, lub zaawansowanego manipulatora w stylu Cybermana czy Phoenixa). Po przyswojeniu podstaw pilotażu przyjemność z płynnego przesuwania się pokręconymi pasażami po prostu poraża!
Co prawda nie ma wiele do oglądania – tekstury są raczej nieciekawe, a roboty zimne i beznamiętne, choć nie można ich nazwać płaskimi – są całkowicie trójwymiarowe. Do celu misji – oczyszczenia szeregu kopalni, rozrzuconych po Układzie Słonecznym, ze zbuntowanych robotów – trudno mieć jakiś osobisty stosunek. Cała gra jest po prostu chłodną doskonałością. Jeśli dodać do tego punkty za obsługę hełmów VR, Descent wychodzi na czoło w wyścigu technologii. Ale nastroju brak. (ws)

Quake – The Fight For Justice



Tak ma się nazywać następca Dooma – gra, nad którą pracuje id Software. Oczywiście na razie nikt jej jeszcze na oczy nie widział, ale w oparciu o przecieki udało nam się ustalić kilka faktów. Quake będzie grą osadzoną w klimacie fantasy, w której pokierujesz gościem uzbrojonym w młot bojowy. Grafika ma być całkowicie trójwymiarowa, renderowana, bez bitmapowych oszustw, jak to było w Doomie – dotyczyć ma to zwłaszcza przeciwników. Rozdzielczość gry ma być wyższa niż standardowe 320x200, choć jeszcze dokładnie nie wiadomo jaka. Wrogów ma być mniej, ale walka z każdym z nich będzie ciężka i mordercza. Autorzy zapowiadają możliwość dokładnego zadawania ciosów, a nie tylko wciskania „Ctrl", gdy coś wlazło Ci w środek ekranu. Trafieni wrogowie będą zachowywać się naturalnie i odpowiednio do doznanego zranienia.
W Quake nie będzie w ogóle muzyki – gra ma jak najbardziej przypominać rzeczywistość, stąd będziemy mogli słuchać wielu naturalnych efektów dźwiękowych, umożliwiających lokalizację przeciwnika i jego rozpoznanie, zanim się go zobaczy.
Te rewelacyjne zapowiedzi – to jeszcze nic. Największą wagę id położyło na kwestie sprzętowo-sieciowe. Po pierwsze, Quake ma doskonale współpracować z hełmami do Virtual Reality. Po wtóre — i najważniejsze – gra ma oferować doskonałe możliwości zabawy w sieciach. Nawet jeśli nie będziecie zsieciowani, gra będzie się uruchamiała w trybie serwer – jeden użytkownik, oczywiście emulując wszystko na jednym komputerze i nie zadając zbyt wielu kłopotliwych pytań. id spodziewa się powstania specjalnych salonów gry w Quake, podobnie jak BBS-ów, przeznaczonych tylko i wyłącznie do gry w świecie zaludnionym wieloma innymi graczami.
Pozostają tylko dwa fundamentalne pytania: kiedy i na jakim sprzęcie? Odpowiedź na to pierwsze brzmi: prawdopodobnie pod koniec tego roku. Jeśli chodzi o minimalne wymagania sprzętowe, to gra ma działać na komputerach 486, zaś chodzić płynnie na Pentium.
Panowie z id zapowiadają, że Quake będzie większym skokiem w porównaniu z Doomem, niż Doom w stosunku do Wolfensteina – i choć życie nauczyło nas ostrożności, IM wierzymy na słowo. (alx)

zbawione tych uproszczeń. Nic dziwnego, że właśnie gry doomopodobne stały się poligonem dla twórców oprzyrządowania VR. Wszystkie potrafią wykorzystać zaawansowane joysticki i inne manipulatory (np. Cyberman, Phoenix, Thrustmaster), niektóre (np. Descent) obsługują hełmy VR, dając złudzenie trójwymiarowości. Do pełnego wykorzystania urządzeń VR potrzeba jednak potężnych komputerów.

Zgredaktor & Alex



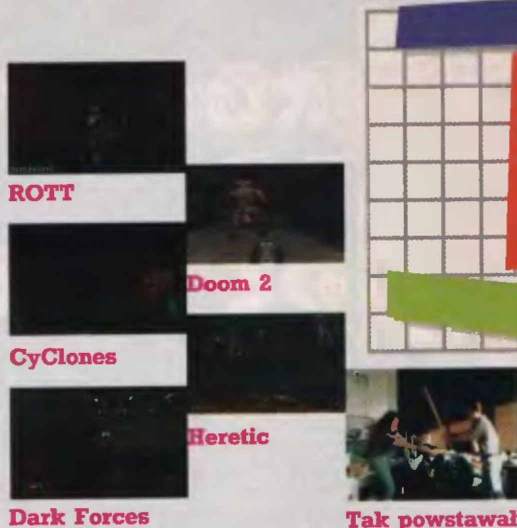
CyClones (intro)

Dark Forces

Dark Forces

Doom 2

Doom



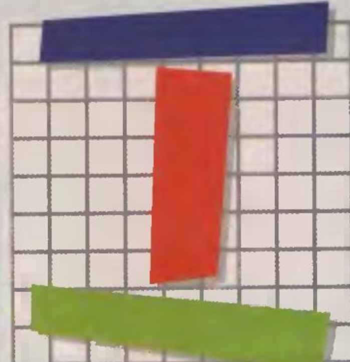
ROTT

CyClones

Dark Forces

Doom 2

Heretic



Tak powstawał ROTT

Rise of the Triad



Ten produkt firmy Apogee zapowiadany był jako Doom killer. W roli jednego (bądź jednej) z komandosów grupy specjalnej HEAT gracz ma rozprawić się z tajemniczą sektą. Marne szanse – jeśli nie zabiją go sekciarze, zrobią to ruchome ściany, wirujące ostrza, gazy bojowe albo... nuda, największy wróg grających w ROTT. Labirynt składa się wyłącznie z kątów prostych. Zapomnijcie o balkonikach, arkadach, przepaściach i schodach znanych z innych gier. Jedyny sposób na przemieszczenie się w pionie – to wiszące w powietrzu talerzyki, niektóre ruchome. Są jeszcze trampoliny, wybijające wysoko do góry. Czasem znajdujemy małe skrzydełka, pozwalające polatać sobie przez ok. minutę. Tylko po co? Cała akcja i tak toczy się w dole.

A teraz plusy. Takich efektów graficznych i dźwiękowych nie znajdziecie w żadnej innej grze. Trafiony rakietą gość rozpada się na kawałki i przez ekran potrafi przelecieć OkO, ręka czy obdarta ze skóry czacha. Strzępki ciała trafiają w ścianę, po czym powoli spełzają na podłogę – błee... Trafione szyby rozpadają się z brzękiem, rozmaite mebelki i inne dekoracje również można skasować. Wrogowie krzyczą („Niewierny! Zabić go! Ognia!" itd), jęczą, a czasem nawet przemawiają.

Drugi plus za zbrojownię. Jest imponująca – oprócz pistoletów i szmajsera masz cztery rodzaje rakiet, dwa miotacze ognia, Rękę Boga, magiczną laskę i Excalibat, czyli święty kij baseballowy. Aha, i jeszcze możesz wcielić się w dzielnego Szarika, by szarpać wrogów zębami (Dog Mode).

I trzeci, ogromny plus za tryb multiplayer – bardzo elastyczny, ustalić można wszystko, od wytrzymałości graczy, poprzez cel gry, grawitację, oświetlenie, po ilość amunicji! Poza tym można posyłać klątwy – głosem! Gra została po prostu stworzona dla kilku graczy. (ws)

Wolfenstein 3D



Pierwsza wielka gra z cyklu nazwanego później wolfensteinopodobnym. Program, który zapoczątkował nową epokę w historii gier zręcznościowych. Pierwsza shareware'owa wersja przyniosła autorowi takie pieniądze, iż kupił sobie za nie Ferrari Testarossa (jest zresztą miłośnikiem tych samochodów). Gra miała powodzenie na całym świecie z wyjątkiem... Niemiec. I nie ma w tym nic dziwnego, gdyż w Wolfensteinie 3D gracz kieruje poczynaniami B.J. Blazkowicza – amerykańskiego komandosa, który konsekwentnie i z dziką radością rozwala całe hordy hitlerowców.

W Wolfenstein 3D gracz ma do wyboru kilka misji, a każda z nich ma cztery poziomy trudności (od „Daddy, can I play?" do „I am a death incarnate"). Na końcu każdej misji bohatera czeka rozprawa z naczelnym Zływrogiem (czasem naprawdę trudnym do zabicia), a po drodze mnóstwo walk – zarówno ze zwykłymi żołnierzami (uzbrojonymi w pistolety), jak i komandosami potrafiącymi w szybkim tempie rozprawić się z każdym, kto nie rozprawi się z nimi. BJ dysponuje najpierw jedynie nożem oraz zwykłym pistoletem i kilkoma sztukami amunicji, potem znajdzie pistolet maszynowy, a nawet karabin maszynowy. Odkryć też powinien sekretne ściany, a za nimi ukryte przez Niemców skarby. Ranking po skończeniu każdego poziomu składa się z punktów za liczbę zabitych wrogów, odkryte sekrety, znalezione skarby.

Kontynuacją Wolfensteina 3D był program Spear of Destiny, niestety bardzo ustępujący oryginałowi. Liczbę misji zmniejszono do jednej, potwornie wydłużono labirynty na każdym z poziomów. Gra stała się po prostu nudna. (jp)

KONFERENCJA DR. DE STROYERA

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Windows '95

Hi there!

Z pewnym przerażeniem zauważyłem ostatnio, że piszę w piśmie poświęconym – jakby nie było – komputerom, a o komputerach nie wspominałem od co najmniej pół roku. Owszem, nie powiem – lubię robić przeróżne jaja, a tytuł działu, w którym publikuję swoje teksty, niejako tę drobiarską działalność legitymizuje, ale chyba czas na chwilę odskoczyć od abstrakcji i powrócić do skrzeczącej, piszczącej i rzężącej rzeczywistości pecetów.

Dodam zresztą, że mam ku temu stosowną okazję. Swego czasu na łamach naszej elektronicznej Szulerni rozpętałem dyskusję o różnych komputerach, która zresztą w efekcie przerodziła się w retoryczny pojedynek między mną, a kilkoma amigowcami. Dodajmy, że słowo „retoryczny", sugerujące jakąkolwiek w ogóle kulturę dialogu – do tego, co oni o mnie, a ja o nich wypisywaliśmy – odnosi się najwyżej teoretycznie. Ale mniejsza. Nie w tym rzecz. Pamiętacie może, że wówczas wiele uwag krytycznych na temat PC dotyczyło tzw. multitaskingu, który to multitasking Amiga realizuje, zaś Pecet zupełnie nie. Czasy się jednak zmieniły i wiele wskazuje na to, że tamte amigowskie zarzuty powoli tracą na aktualności.

Już na jesieni ubiegłego roku pokazał się na rynku – intensywnie reklamowany – system OS/2 Warp! firmy IBM, przeznaczony właśnie dla PC, w którym multitasking rozwiązany jest nie gorzej niż w Amisi. Dodajmy, że Warp! – to tylko kolejna wersja OS/2, a system ten istniał również wtedy, kiedy to tłukliśmy się z amigowcami ochłapami mięsa po łbach. Wspominałem zresztą o tym. Ale – co prawda, to prawda – karierę OS rozpoczął po Warpie, być może z powodu niezbyt rozsądnej wcześniejszej polityki IBM. Warp! jednak, to tylko jakaś część piszącej się na naszych oczach historii współczesnego PC, który coraz mniej zaczyna przypominać tak obśmiewanego przez miłośników „przyjacióleczki" klona. Obawiam się, że dużo rzeczy jeszcze przed nami, a to za sprawą nowego systemu Microsoftu, znanego wpierw jako Chicago, a ostatnio – Windows '95.

Powstaje tu rzecz jasna pytanie, czy te nowe Windows będą faktycznie „95", czy wcale nie. Jak dotąd bowiem powstają tylko kolejne wersje „beta" tego systemu, każda wprawdzie lepsza od drugiej, lecz jeszcze nie do końca doskonała. Już zresztą ciągnie się za nimi smrodek niechęci do Microsoftowych wynalazków i samego microsoftu, umiejętnie jak sądzę podsycany przez konkurencję. Czy słusznie? Nie podejmuję się tego oceniać, chociaż z wersją „beta" Windows '95 zapoznałem się już troszkę i nie powiem, żeby był to kontakt szczególnie niemiły. Proponuję jednak małą wycieczkę po Chicago, czy jak mu tam, żebyście mogli zyskać orientację, w jakim kierunku podąża współczesny PC.

Bezkonfliktowa (prawie) instalacja. Czy to możliwe na PC? Wyobraźcie sobie bowiem, że macie w swoim składaku kartę dźwiękową, CD-ROM i jakieś inne cuda – na przykład kartę graficzną z akceleratorem – a system operacyjny podczas instalacji rozpoznaje to wszystko sam i dobiera właściwe sterowniki. Mało tego – kiedy PC jest zgodny ze standardem „Plug And Play", to instalacja nowych urządzeń w maszynie nie wymaga nawet wyłączenia komputera! System przechodzi w tryb „zimny" i wówczas można śmiało zmieniać kartę w gnieździe, a po instalacji zostanie ona automatycznie rozpoznana przez system (przynajmniej teoretycznie – powinna) i odpowiednio zarejestrowana.

Oczywiście, podobnie jak w OS/2, również i w Windows '95 mamy do czynienia z wielozadaniowością, czyli multitaskingiem. Jest to zarówno wielozadaniowość z wywłaszczeniem, jak i wielozadaniowość współbieżna, dotycząca aplikacji szesnastobitowych, zachowana w celu utrzymania zgodności z szesnastobitowymi wersjami programów dla Windows. Takie rozwiązanie uniemożliwia wprawdzie pracę wielozadaniową z wywłaszczeniem podczas używania aplikacji szesnastobitowych (w tym celu wszystkie muszą być 32-bitowe), ale pozwala na uruchamianie starych programów z Windows w środowisku nowego systemu.

Niewątpliwie, wiele rzeczy zaimplementowanych w nowym systemie Microsoftu jest wzorowanych na OS/2, a także na systemie Macintosha. Trzeba jednak przyznać, że projektanci od Billa Gatesa wybrali z tych systemów co najlepsze, okraszając wszystko znakomicie opracowanym – tak wizualnie, jak i funkcjonalnie — systemem komunikacji z użytkownikiem, co sprawia, że nauczenie się obsługi nowego systemu nie nastręcza wielu kłopotów ani osobom obytym z Windows, ani z OS/2 czy Mac. Dlatego nowemu produktowi Microsoftu wróżę sukces rynkowy, pod warunkiem jednak, że ostateczna wersja pojawi się jeszcze w tym roku i – co najważniejsze – będzie dopracowana, bez niedoróbek „bety". Miejmy nadzieję, że programiści z Redmond staną na wysokości zadania!

Greetz!

Origin: A na razie: OS rulez!

UMIŁOWANI BRACIA I SIOSTRY

Muszę podzielić się z Wami radosną wiadomością. Właśnie wczoraj nasz Pan (a raczej nasz Pan Prezydent) mianował dzielnego i nieustraszonego bojownika o wartości przewodniczącym Krajowej Rady Radiofonii i Telewizji. Bojownik ten nazywa się Marek Jurek (dwojga imion). Kilka już razy M.J. oświecał nas – ciemne społeczeństwo, mówiąc na przykład, iż dzieci należy bić, bo te nie bite są bardziej histeryczne i znerwicowane (szkoda tylko, iż ostatnimi czasy pewna dziewczynka nie przetrzymała metod wychowawczych swoich rodziców, chcących wyplenić z niej histerię i bezczelnie po prostu kipnęła). Teraz będzie nam M.J. rządził radiem i telewizornią, a moim szpiegom (tak, tak, RANDALL IS GREAT i wszędzie ma swoich szpiegów – dopisał duch Hopkirka) udało się zdobyć przykładowy program telewizyjny na dzień, powiedzmy n-ty, miesiąca, powiedzmy n-tego.

6.00 – Kiedy ranne wstają zorze – śpiewanie psalmów i hymnów.
9.00 – Wiadomości dla Ludu Bożego (dawniej: wiadomości – d.d.H).
9.15 – Pokuta czy Modlitwa, magazyn poranny.
11.00 – Ksiądz i Ja, program dla dzieci.
12.00 – Klinika Zdrowego Człowieka, o zdrowotnych zaletach leżenia krzyżem.
13.00 – Kadzidło i Mirra, program Toniego Halika. Jerozolima.
14.00 – Pan jest moim Pasterzem – program dla rolników.
15.30 – Sport, rozmowa z księdzem kapelanem klubu Legia Warszawa i relacja z uroczystej mszy dla piłkarzy.
17.00 – Wiadomości dla Ludu Bożego.
17.30 – Proszę księdza, a tata powiedział... – film dla dzieci.
18.00 – NSDAP i Unia Wolności – rzecz o Szatanie, rozmowa z księdzem prałatem Henrykiem Jankowskim.
19.00 – Dobranocka, Pan Jezus i osiołek.
19.30 – Wiadomości dla Ludu Bożego.
20.00 – Chwałę Pana – reportaż z poświęcenia największego na świecie kościoła w Czmuchowie Dolnym.
21.15 – Spowiedź, magazyn rodzinny.
21.45 – Właśnie płonie kabarecik, relacja z procesu i uroczystego spalenia Olgi Lipińskiej.
22.45 – Wieczorna modlitwa.
23.45 – W.C. godzina.
00.45 – Pater noster.



Słowo na sobotę

Program zapowiada się więc szalenie atrakcyjnie i słowo daję, iż będę siedział przy telewizorze od rana do wieczora. Ale program telewizyjny – to sprawa ważna, jednak nie najważniejsza. Mnóstwo innych problemów domaga się szybkiego i radykalnego rozwiązania. Przede wszystkim, należy oddać Kościołowi nieruchomości (ziemie, budynki), które Kościół posiadał za Piastów, Jagiellonów, królów elekcyjnych, cara i tak dalej. To, co zostanie, należy również oddać Kościołowi w charakterze procentów i moralnego zadośćuczynienia. Ponieważ wówczas może nie starczyć w Polsce miejsca dla ludzi innych niż księża, proponuje się rozdać wszystkim obywatelom balony napełnione helem tak, aby mogli swobodnie unosić się w powietrzu i nie kalać ziemi należącej do Jedynego i Prawdziwego Kościoła oraz jego pasterzy. Pałac Kultury i Nauki w Warszawie proponuje się wyburzyć od środka i stworzyć tam kaplicę (u sufitu zawiesić dzwony, tak duże, aby ich bicie było słychać w całej Polsce). Na przystankach autobusowych należałoby ustawić nadajniki transmitujące non stop msze święte na przemian z dobrymi radami od księży. O sprawach takich, jak zniszczenie obrazoburczych pism i książek, ukamienowanie Urbana, przerobienie modelek z Catsa na zakonnice, mianowanie Cejrowskiego ministrem Moralności Publicznej, mianowanie biskupa Głodzia marszałkiem polnym i hetmanem wielkim – nie będę nawet mówić. To są rzeczy oczywiste, które nawet nie wymagają komentarza, a tylko szybkiej realizacji.

Wiem, że ten tekst poruszy wszystkie wraże siły, tę całą protestancko–prawosławno–żydowsko–masońską hołotę. Ale ja, Randall, nie cofnę się przed niczym! Będę stał na straży wartości chrześcijańskich, jak moi wielcy poprzednicy i idole. Jak papież Borgia, jak Torquemada, jak Savonarola. I jak Marek Jurek, rzecz jasna.

Teraz przyjmijcie moje błogosławieństwo i pamiętajcie: Pan jest z Wami (i ja, Randall, też jestem z Wami). Do zobaczenia, ukochani Bracia i Siostry.

św. Randall (duch Hopkirka został poddany egzorcyzmom i zniknął, przynajmniej na razie)

Do Randalla przyszło sporo listów na temat felietonu „Zabij mnie, glino". To cieszy, dzieciaczki, że bronicie tych złych i brudnych gliniarzy. Ja też ich troszkę pobronię. Otóż w czasie rajdu Kormoran ekologowie protestowali przeciwko truciu środowiska naturalnego. Miejscowi miłośnicy motoryzacji przyszli więc do ekologów pogadać o całokształcie sprawy. Wysuwali argumenty nie do odparcia (kije, kamienie), dziewczynom grozili gwałtem, a facetom śmiercią. Następnie przyjechała policja i aresztowała... ekologów. Pewnie, przecież łatwiej zawlec do komisariatu na pół zgwałconą dziewuszkę niż faceta z kijem (który w dodatku może tym kijem przyłożyć). Brońcie dalej gliniarzy, moi drodzy. Może kiedyś i Wam dadzą po ryju.

duch Hopkirka (egzorcyzmy się nie udały)

Za treść felietonów Randalla redakcja nie odpowiada.
Za treść felietonów Randalla Randall nie odpowiada.
Za treść felietonów Randalla duch Hopkirka nie odpowiada.
Za treść felietonów Randalla odpowiada dobry Pan Bóg.



REAKCJE REDAKCJI

Teraz Polska

Ja i moi koledzy napisaliśmy grę i w związku z tym chcielibyśmy się dowiedzieć, jakie firmy zajmują się dystrybucją programów tworzonych w Polsce. (...) Jaką powinniśmy zawrzeć umowę, aby osiągnąć najkorzystniejsze warunki?

A. Górski, Zielona Góra

W chwili obecnej dystrybucją gier produkowanych w Polsce zajmują się następujące firmy: Avalon, IPS Computer Group, Marksoft i Mirage.

Co do warunków umowy – w grę wchodzi odsprzedanie firmie praw autorskich albo pobieranie określonego procentu wpływów od sprzedaży gry. Pierwszy sposób daje od razu gotówkę i święty spokój, drugi – na dłuższą metę może przynieść większe zyski, jeśli gra okaże się hitem. Przed podjęciem decyzji radzę jednak rozejrzeć się wśród znajomych za jakimś prawnikiem.

Amiga żąda

Czołem dzieci (...) [nie powiemy czyje i z kim, bo to nieprawda – red.].

Na początku naszego listu chcemy Was zbluzgać za dyskryminację Amigowców. Testujecie za mało gierek na Amigę (...). Wszystkie gierki, jakie testujecie, są na niebieskiego pedała. Poza tym wiele gierek na śmierdzącego peceta jest też na kochaną Amisię, a wy wcale tego nie podajecie! [Dalej następuje długa lista żądań i pogróżek.]

Paweł & Marcin Lewandowski, vel Satan, Rzeszów

Testujemy wszystkie gry na Amigę, jakie nam się udaje dopaść i uznać za zdatne do spożycia. Fakt, zdarza nam się przeoczyć dobre gry na Amigę i nic dziwnego – wskutek chorego zbiegu okoliczności wszyscy redaktorzy Gamblera mają w domu pecety. Koledzy z Magazynu Amiga pomagają, ale sami są zawaleni robotą. Postaramy się poprawić – może nawet kupimy sobie Amigi?

Matka wszystkich listów

Odpowiadamy, mając nadzieję, że zainteresuje to parę tysięcy Czytelników.

1. Dlaczego 82 strony ma Gambler a nie 102?
2. Dlaczego G jest miesięcznikiem, a nie tygodnikiem?
3. Jak długo by G pociągnął, gdyby 1. i 2.?
4. Jak są zapisywane dane na dyskietce?
5. Co to są gify?
6. Czym się różni Amiga TRACE od Amigi GFX? Chodzi mi o grafikę.
7. Ile Wam płacą miesięcznie (średnio)?
8. [groźba karalna]
9. Czy Randall jest pedałem?
10. Kiedy zamieścicie pełny opis gry Lords of the Realm?
11. Kiedy zamieścicie wyniki ankiety? Jestem bardzo ciekaw, czy warto to kupować.
12. McSonie, w której minucie osiągasz orgazm (chciałbym zrobić porównanie)?
13. Pytanie do Czytelników: nie wiem, jak wykonać 3. misję w Fire Force? Pomocy!
14. Mój stary wyłącza na noc prąd. Tylko nie wiem jak! Korki są, wszystko jest.
15. Chcę kupić A4000/40 6 MB RAM z wbudowanym twardzielem. Czy nadaje się do grafiki? Ile powstało na nią gier? Czy będą powstawać? Ile kosztuje?
16. Czemu nie zamieszczacie gier na C-64?
17. Mój kolega chce kupić komputer, ale nie wiem, co mu poradzić, on nawet nie wie, co to jest klawiatura.
18. Czy A4000/40 jest lepsza od 386SX? 386SX ma 4 MB RAM, a A4000/40 6 MB RAM.
19. Jak zamawiać gry z działu Nadesłano?
20. Czy moglibyście mi przesłać katalog gier opisanych już od początku waszego istnienia?
21. Co się dzieje z firmą Commodore, kto jest jej szefem?
22. Co sądzicie o mojej rodzince? [Tu autor załączył stosowny rysunek.]

Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup.

W tabelce podane są numery, dostępne jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady pozostałych już wyczerpane). Wystarczy zaznaczyć na kuponie wybrany numer Gamblera (lub numery) oraz wpisać czytelnie swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o.
PKO BP IX O/Warszawa
1599-318121-136

przesłać do redakcji. Cena każdego egzemplarza wynosi 2 zł (20 tys. zł) dla numerów do 2/95 włącznie, cena następnych – 2 zł 30 gr (23 tys. zł).

6/94	8/94	9/94	10/94	11/94	12/94
1/95	2/95	3/95	4/95	5/95	

Imię i nazwisko lub nazwa firmy ....

Adres ....

Data ....

1. i 2. – patrz 3.
3. Niedługo.
4. Długo by mówić – poszukaj w starych numerach pism komputerowych.
5. a) GIF, czyli Graphic Interchange Format – format używany do zapisu grafiki w postaci silnie skompresowanej.
   b) Gify (zwycz.) – obrazki, na ogół z gołymi panienkami (i paniami).
6. TRACE–compo i GFX–compo są to konkursy rozgrywane na amigowskich copy party. Ten pierwszy dotyczy grafiki „trójwymiarowej", robionej za pomocą programów do tworzenia obiektów trójwymiarowych (np. Lightwave), ten drugi – grafiki „zwykłej", tworzonej za pomocą programów malarskich (np. Deluxe Paint).
7. Powyżej średniej krajowej (ale nie dwa razy więcej).
9. Nie jest, kochanie. Randall lubi dzieci, zwłaszcza 14-letnie Tajlandki.
10. Chyba nigdy – gra jest nędzna [wcale nie jest – reszta redakcji].
11. Kiedyś zamieścimy, a na razie wierz na słowo, że warto.
12. McSon osiągnął ten stan w pierwszej minucie (życia) i do tej pory mu nie przeszło.
13. Pomocy?
14. Zapytaj prezydenta, jak zejdzie z fotela.
15. Bardzo się nadaje. Dużo – wszystkie na A500 i A1200. Daj Boże. Kosztuje 6 tys. nowych złotych (Septima Computer), ale cena spadnie po rozpoczęciu sprzedaży przez Escom (patrz pkt 21).
16. Bo to zabytkowy złom, niech spoczywa w spokoju.
17. Sprzedaj mu swojego C-64.
18. Rzecz nie w ilości pamięci – tę można rozbudować. Z jednej strony, A4000 jest dużo szybsza. Z drugiej – więcej kosztuje i mniej jest na nią programów. Z trzeciej – programy te są przeważnie bardzo wysokiej jakości i nie wieszają się bez widocznego powodu.
19. W tym dziale publikujemy informacje o grach otrzymanych do przetestowania, o których nie zdążyliśmy albo z jakichś powodów nie chcemy pisać. Zamawiać je należy w stosownych firmach – adresy podajemy w Nadesłano.
20. Taki katalog, obejmujący numery od 0/93 do 12/94, opublikowaliśmy w numerze 12/94. Następny (na rok 1995) w grudniu tego roku.
21. Firma C= splajtowała, prawa do produkcji A500/600/1200/4000 wykupiła niemiecka firma ESCOM i produkuje Amigi w Chinach. Wrótce powinny się one pojawić w polskich sklepach. O nowych modelach (np. A1200 z wbudowanym CD-ROM) na razie cisza.
22. Pozdrawiamy Twoją rodzinkę, a zwłaszcza 4–metrowego tatę i Pipę większą od Ciebie.

Rozszerzanie Maxa

Niedawno nabyłem kartę muzyczną Gravis UltraSound Max 512 kB. Chciałbym rozszerzyć ją do 1 MB. (...) Proszę o podanie adresu firmy, która zajmuje się rozprowadzaniem tego rozszerzenia.

Sebastian Getka, Szczecin

Rozszerzenie pamięci do karty GUS Max można kupić m.in. w firmie TC Components, Warszawa, ul. Rostafińskich 4, tel. (0-22) 48-71-72, w firmie PMC, ul. Emilii Plater 47, 00-118 Warszawa, tel. 26-18-89 oraz na giełdzie komputerowej – ulica Grzybowska róg Jana Pawła II (też w Warszawie). Jest to zwykła kość DRAM 512 kB, trzeba tylko pilnować, aby była tego samego typu, co zainstalowana fabrycznie.

Reagował

Wojciech Setlak



Manager Ligi Polskiej

Commodorowcy mają swojego Trenera i cieszy się on olbrzymią popularnością. Choć krajowy futbol podupada, a stadiony świecą pustkami, ludzie wciąż lubią „gałę" i związane z nią gry. Więc radujmy się, PC-towcy – mamy wreszcie nasz lokalny manager piłkarski.

Od samego początku gra sprawia dobre wrażenie. Układ menu i cały pomysł trochę przypominają legendarnego The Managera, a jest to wzór dobry i na razie, przynajmniej dla mnie, niedościgły. Mamy więc czynności trenerskie, jak ustalanie składu, ustawienia i intensywności treningu. Z drugiej strony otwiera się przed nami cała gama możliwości managerskich: sprzedaż reklam, ustalanie premii i pensji oraz cen biletów, rozbudowa stadionu (gdy masz jupitery i tablicę świetlną – przychodzi więcej ludzi), transmisje telewizyjne etc. Znakomity pomysł – to druga drużyna grająca w „okręgówce", skąd można wyciągać zdolniejszych zawodników. Wszystko uzupełnia rynek transferowy, bank oraz oczywiście masa statystyk. Czego chcieć więcej?



Przebieg meczu ilustrują animowane scenki, owszem, nie najlepsze, ale jedyne dwa programy,



w których scenki są bez zarzutu – to wspomniany The Manager i On the Ball.

W grze występują wszystkie polskie drużyny pierwszo-, drugo- i trzecioligowe w składach oryginalnych z początku rundy wiosennej – fantastyczna sprawa, człowiek czuje się jak w domu. A w dodatku, scenki z meczów ilustrowane są przyśpiewkami z ligowych stadionów (cenzuralnymi...).

Gra jest w miarę prosta. Liczbą dostępnych opcji ustępuje Premier Managerowi 3 czy OTB i... bardzo dobrze. Lubię managery, ale PM3 przygniótł mnie bogactwem, a właściwie nadmiarem możliwości. Bo dobry manager nie musi wcale perfekcyjnie naśladować rzeczywistości, powinien natomiast obejmować kluczowe sprawy związane z działalnością klubu. Właśnie ten wymóg spełnia MLP – klockami (czytaj: możliwościami), które daje autor, da się bawić długo i namiętnie – a jednocześnie cały program można od początku intuicyjnie zrozumieć.

Uważam, że to dobra gra: choć grafika i muzyka nie stoją na wysokim poziomie, jednak same treści futbolowo–managerskie przedstawione są fajnie. Faktem jest, że w testowanej przez nas beta–wersji pojawiło się trochę krzaków, ale autor programu cierpliwie wysłuchał wszystkich uwag,



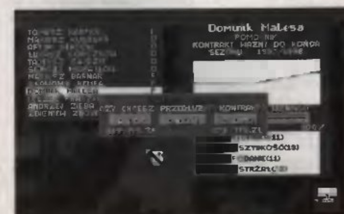
co – miejmy nadzieję – część zarzutów exTerminatora odsunie w niebyt.

Alex

Z prawdziwą radością zobaczyłem pierwszy polski menedżer piłkarski (a jak, Polacy nie gęsi, w końcu) i z prawdziwą radością zacząłem w niego grać. Niestety, im więcej grałem, tym więcej dostrzegałem wad. W zasadzie nie dyskwalifikują one programu, ale w stopniu dość poważnym psują zabawę. Porównanie z takimi kolosami, jak Premier Manager 3 wypada...no nie, lepiej nie porównywać, żeby nie robić przykrości polskiemu autorowi. Ale zacznijmy od początku: gracz wybiera zespół (III liga), kupuje lub sprzedaje zawodników, rozbudowuje stadion, znajduje sponsorów, ustala pensje i premie dla zawodników. Do dyspozycji ma też piłkarzy z zespołu rezerw (liga okręgowa), po awansie do II ligi przyjdzie czas na relacje telewizyjne (oczywiście płatne).

Wydawać by się mogło, że program prezentuje się dość solidnie. Niestety, jest to tylko budowla z kartonu udająca kamienne zamczysko. A oto wady, jakie znalazłem w Managerze Ligi Polskiej:

1. Zbyt mało rozbudowane charakterystyki zawodników, w dodatku nie odzwierciedlające prawdziwej siły drużyny (do rezerw, czyli okręgówki, przesunąłem graczy na poziomie I ligi, a i tak przegrywali).



2. Nie zmieniają się zdolności zawodników w czasie sezonu (a przecież bywa tak, że gracz spisuje się dobrze na wiosnę, a żenująco jesienią czy odwrotnie).
3. Lista transferowa jest zbyt uboga, nie ma na niej zawodników zagranicznych, nie można próbować podkupienia gracza innemu klubowi.
4. Wyniki meczów pucharów europejskich są ewidentnie ustalane losowo, stąd takie potworki, jak spotkanie o Puchar Europy pomiędzy zespołami z Finlandii i Izraela.

MANAGER LIGI POLSKIEJ
SportLand/Marksoft 1995
Sportowa
PC

Grafika	70%50%
Dźwięk	65%55%
Grywalność	85%50%
Pomysł	60%90%
Ogółem	80%45%

Dystrybutor:
MarkSoft
ul. Lipińska 2
01-833 Warszawa
tel. 663-93-90
cena ok. 35 zł



5. Zawodnicy nie kłócą się o pieniądze. Dobra drużyna, której przestaje się płacić i tak wygrywa – i wcale się nie awanturuje!
6. Nie ma możliwości negocjowania opłat za reklamy czy transmisje telewizyjne.

Tyle błędów udało mi się teraz przypomnieć. Podejrzewam, że grając w Managera Ligi Polskiej wyłapiecie jeszcze sporo podobnych kąsków. Również strona graficzna programu nie prezentuje się najlepiej. W sumie jednak wahałbym się przed jednoznacznym zaklasyfikowaniem tego programu jako nieudanego. Gra się całkiem przyjemnie (do czasu znalezienia „buraków" oraz złapania sposobu na uczciwe zarobienie całej kupy szmalu, przez co rozgrywka staje się nudnawa), choć o emocje raczej trudno. Ale w końcu nie dziwmy się. Jaka nasza liga, taki i naszej ligi menedżer. Może kiedyś będzie lepiej?

exTerminator



Psycho Pinball

Rzadko kiedy trafia się gra, która – używając porównania bokserskiego – nokautuje konkurencję od razu na początku pierwszej rundy. Taką grą był swego czasu Doom, taką grą był (do pewnego stopnia) Commanche. Taką grą jest Psycho Pinball.



Wydawałoby się, że flipery to gatunek wyeksploatowany, tak w sferze pomysłów, jak i technologii. Bo czy można zrobić coś wspanialszego niż Pinball Fantasies, grę działającą w trybie SVGA, z ładnie zaprojektowanymi stołami?

Można! Można wydłużyć stoły (aż do 800 pikseli w pionie). Można dołożyć muzykę i efekty rzucające na kolana każdego, kto się znajdzie w polu rażenia. Można stworzyć wspaniałą, pastelową grafikę, cieszącą oczy kolorami nawet po paru godzinach intensywnego grania. Można zaprojektować stoły w nowatorski, unikalny, oryginalny i znakomity sposób, wprowadzając dodatkowe efekty, jak np. gry wideo na wyświetlaczu na dole. Można stworzyć grę, która pod każdym względem pobije konkurencję na głowę. I to co najmniej dwukrotnie. Nie przesadzamy. Ani trochę. To właśnie Psycho Pinball.

Teraz konkretnie. Stoły są cztery, a wszystkie majstersztyki. Wild West – to zabawa na Dzikim Zachodzie, stół najbardziej klasyczny, choć oczywiście z trzema łapkami. Trick or Treat pozwala nam zetknąć się osobiście z duchami, czarownicami i innym tałatajstwem – łapki są 4, a architektura – bardzo oryginalna. Psycho – to już totalny odjazd, zabawa w wesołym miasteczku, jakiego jeszcze nie widzieliście. Jednak zwieńczeniem całości jest dla nas The Abyss, fantastyczna podmorska przygoda, stół złożony z dwóch części, z których każda mogłaby z powodzeniem występować samodzielnie.

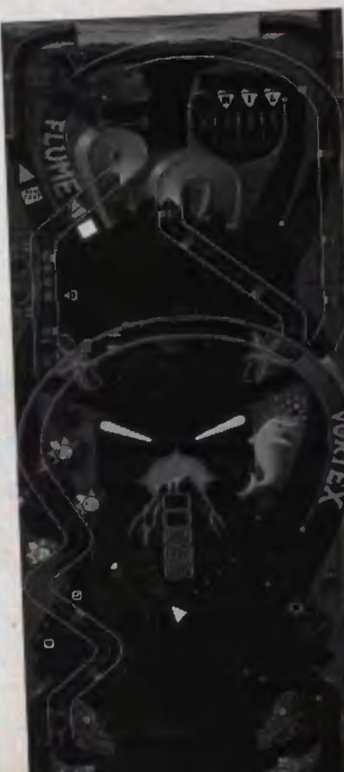
Tak fajnej produkcji już dawno nie widzieliśmy – dostarcza wielu godzin wyrafinowanych przyjemności i praktycznie nie ma wad. Nie ulega wątpliwości, że Codemasters to rzeczywiście mistrzowie kodu, a pisząc Psycho Pinball musieli być pod wpływem natchnienia przynajmniej takiego, jak Leonardo, gdy malował „Monę Lisę".

Alex & Gawron









PSYCHO PINBALL
Codemasters 1995
Zręcznościowa
PC, PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	100%
Grywalność	100%
Pomysł	95%
Ogółem	100%

INVINCIBLE FIGHTER



Mordobicia – to poukładany i najłatwiejszy do opisania gatunek gier: „Mortal Kombat" rulez, reszta sucks. Może się to wkrótce zmieni (zapowiedzi z ECTS brzmiały interesująco), ale na razie, czekając na trzecią część megahitu, pewnie z chęcią byście komuś urwali głowę albo chociaż wybili zęby. Niestety – mordobić jest mało, jak na lekarstwo. Stąd też silnie uzależnionym polecamy Invincible Fighter – grę, która nie jest żadną rewelacją, ale też nie odrzuca i, co najważniejsze, pozwala dać komuś po buzi.

Program został napisany przez Chińczyków, dzięki czemu można dać sobie spokój z próbami domyślenia się, o co właściwie chodzi – tak z uwagi na barierę językową, jak i mentalną, bowiem wschodnie pomysły na gry są zwykle, delikatnie mówiąc, kontrowersyjne, przynajmniej z naszego punktu widzenia.

Niezależnie od meandrów fabuły, stajesz przed szansą uczestniczenia w turnieju, który zgromadził ósemkę największych światowych wojowników. Zasady są klasyczne: walka do dwóch wygranych rund, możliwość stosowania tajnych ciosów. Co ciekawe, postacie nie posługują się w walce tylko własnymi pięściami (głowami, nogami, tułowiami – niepotrzebne skreślić), ale wyposażone są w przydatne sprzęty bojowe:



miecze, bicze, macki, nunczaka, sztachety z gwoździem...

Walka jest ciekawa, wciągająca i trudna, bowiem wróg nadużywa tajnych ciosów. Duże znaczenie ma umiejętne stosowanie bloków, obłędny atak „na śmierć i życie" nieuchronnie kończy się tym



pierwszym, bo przeciwnik skutecznie się broni. Każda postać ma co najmniej trzy tajne ciosy, dość trudne do wykonania. Niestety, bijatyka toczy się raczej w dystansie – autorzy w ogóle nie przewidzieli możliwości złapania przeciwnika i rzucenia nim, co właściwie jest jedyną wadą samego mechanizmu walki.

Grafika jest dość ciekawa, szkoda że głównie w intro i sekwencjach po walce (piękne portrety zwycięzców, przypominające trochę styl manga) – sama walka zrobiona jest nieco gorzej niż w Sango Fighter, po prostu przeciętnie. Muzyka jest nijaka, ani dobra, ani zła, podobnie jak denerwujące efekty, przypominające bardziej sytuacje toaletowe niż pojedynek herosów.

Całość, jak już na wstępie napisaliśmy, na kolana nie rzuca. Ot, kawałek przyzwoitej roboty, można trochę pograć, ale polubić się nie da.

INVINCIBLE FIGHTER
Game Box 1995
Zręcznościowa
PC

Grafika	65%
Dźwięk	60%
Grywalność	70%
Pomysł	50%
Ogółem	70%

Alex & Gawron

Flight Sim

Poważni panowie z Microsoftu zaszczycili nas, szaraczków, kolejną wersją symulatora lotu. Po prostu symulatora lotu....

Pozwolę sobie na stwierdzenie, że jest lepiej! W stosunku do wersji 5.0 zmieniła się grafika (i liczba dyskietek – w sumie cztery sztuki). Sam program zoptymalizowano dla Pentium. Niby drobna rzecz, a cieszy. Tylko kogo? Nie od dzisiaj wiadomo, że ludziska kupują nowe procesory zamiast pieców CO. A tu jeszcze można zapuścić sobie ZOPTYMALIZOWANY symulator lotu! Żyć, nie umierać.

Co do grafiki – różnica jest niedostrzegalna, dopóki siedzi się na lotnisku. Podczas lotu koszącego świat też jest płaski. Wystarczy jednak wzbić się na 3000 stóp – stamtąd wszystko wygląda inaczej. Troski ludzkie, kompleksy itp. zostają na dole. Świat jest piękny! Ziemia w dole CAŁA pokryta bitmapami! I wszystko w rozdzielczości 640x400. Niestety, efekty dźwiękowe (SB) przypominają automikser łączący w jedną całość pluski, wycie silnika odrzutowego i warkot silnika Cessny. Park maszynowy nie zmienił się: Cessna, odrzutowiec, Camel i szybowiec.

Grywalność jest mizerna, bo jak długo można latać, kiedy wkoło nic się nie dzieje? Ale takie są założenia programu. Jest to Flight Simulator, a nie odwzorowanie wojny w powietrzu. Program dla romantycznych pilotów lubiących piękne widoki, nienawidzących krwi, wybuchów i pytań typu „on mnie, czy ja jego?".

I jeszcze jedno. Poniżej 486DX-2 lepiej nie schodzić.







FLIGHT SIMULATOR 5.1
Microsoft 1995
Symulacyjna
PC

Grafika	100%
Dźwięk	65%
Grywalność	70%
Pomysł	90%
Ogółem	80%

...ulator 5.1









Grafika potrafi „zapierać dech" nawet procesorowi.

Wiktor Kozłowski





Poniedziałek. Pierwszy dzień w nowej pracy. Kto by pomyślał, że posada kierownika czwartoligowej drużyny piłkarskiej sprowadza się do siedzenia za biurkiem, przeglądania korespondencji i gadania przez telefon. Chyba mi się tu spodoba!

Wtorek. Dziś dzwonił trener. Chciał wiedzieć, dlaczego nie uzgodniłem z nim do tej pory treningu zawodników. Okazało się, że dla każdego trzeba to robić indywidualnie. Trzy godziny roboty!

Środa. Wczoraj zapomniałem podlać biurowy rododendron i sukinsyn usechł. Nic to, wywaliłem go do śmieci. Chwilę później przyszła pani Jadzia z narzekaniem, że nie wypijam codziennej filiżanki herbaty. Podobno sprawia to wrażenie, jakbym miał ważniejsze sprawy na głowie.

Czwartek. Katastrofa!!! Po tym, jak we wtorek nierozważnie wysłałem „wiernemu kibicowi" (tak się podpisał) zdjęcie drużyny z moim podpisem, dziś dostałem 23 listy z taką prośba! Co ja mam zrobić? Nie wyślę – wyjdę na chama. Wyślę – stracę majątek na znaczki!

Piątek. Dziś dzwonił Dionizy Kalarepa, napastnik mojej drużyny. Domaga się podwyżki o 50%. Skąd ja mu wezmę tyle forsy?! Jakiś kibic napisał, że powinienem kupić Zenona Puścikupę ze Skarpety Koluszki. A jeśli to dywersja?

Poniedziałek. W sobotę odbył się pierwszy mecz mojej drużyny. Przegraliśmy 7:0. Szef strasznie się pienił, zupełnie bez powodu. Przecież każdemu może się zdarzyć, że zapomni wystawić bramkarza! Dostałem 3 listy z pogróżkami.

* * *

Nic dodać, nic ująć. Przedstawione powyżej wydarzenia mogą stać się i Twoim udziałem, oczywiście pod warunkiem, że nabędziesz nową grę firmy Audiogenic – Super League Manager.

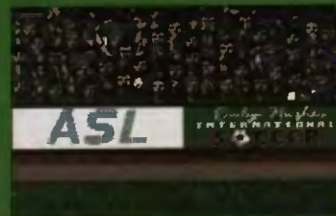
W odróżnieniu od wielu innych programów tego typu, w SLM przeniesiono akcent z dbania o równomierny przyrost gotówki na odpowiedni trening i wzajemne stosunki między piłkarzami. Zmiana w tym kierunku jest, moim zdaniem, korzystna dla gracza i w tym należy upatrywać przyszłość menedżerów.

Trochę gorzej sprawa wygląda z oprawą, ta jest zaiste siermiężna, ale i tak gra warta jest polecenia wszystkim mniej wymagającym graczom, lubiącym ten gatunek.

Jakub T. Janicki







SUPER LEAGUE MANAGER
Audiogenic 1995
Sportowa
Amiga

Grafika	60%
Dźwięk	60%
Grywalność	75%
Pomysł	85%
Ogółem	75%



Inordinate Desire

Niektóre programy przyprawiają mnie czasem o ciężkie zdumienie. Tak właśnie rzecz się miała z grą napisaną przez chorwacką grupę Croteam. Sam tytuł (Nadmierne pożądanie, tak przynajmniej brzmi dosłowne tłumaczenie) wskazuje, że będziemy mieli do czynienia z jakowąś erotyką. Ale nic z tego. Gra Inordinate Desire jest dość nietypową strategią. Momentami przypomina Battle Isle 2, ale znajdują się w niej również elementy zupełnie dziwne.

Króciutko o fabule gry: dowodzimy statkiem kosmicznym, z jego pokładu kierujemy działaniami lądowych wojsk usiłujących zniszczyć bazę wroga, wyznaczamy pilotów do patrolowania orbity i dokonujemy zakupów uzbrojenia, które następnie zostanie przesłane na planetę. Walki toczą się również w kosmosie: podczas odpierania ataków wrogich statków kosmicznych na nasz statek–matkę gra zaczyna przypominać symulator kosmiczny (zresztą kiepski).

Walka na powierzchni planety do złudzenia przypomina Battle Isle 2. Tyle że, niestety, w dużo gorszym wykonaniu. Wystarczy przypomnieć sobie, jak bogata, jasna i szczegółowa była w grze firmy Blue Byte charakterystyka oddziałów. Tu parametry poszczególnych jednostek nic nam nie mówią. Gracz metodą prób i błędów musi dojść do tego, jakim zasięgiem dysponuje oddział, jaką ma siłę ognia oraz na jaką odległość jest w stanie oddać skuteczną salwę.

Poza tym, zamiast kolejnych faz ruchu i ataku (jak w History Line) czy ataku zaraz po wykonaniu ruchu (jak w Battle Isle 2) oddział, który wszedł w „strefę ognia" przeciwnika nie może uczynić nic więcej. Musi czekać do następnej tury na fazę swego ataku i wystawia się przez ten czas na ciosy wroga. Oczywiście gracz może spokojnie poczekać, aż bezrozumny komputer skieruje swe wojska pod jego lufy i wtedy je zlikwidować.

Nie powiem, aby Inordinate Desire nie miało zalet. Należy do nich jasny interfejs użytkownika – wystarczy pograć kilka minut, aby zorientować się, która ikonka do czego służy. Realia pola walki starano się oddać w ten sposób, iż naszym jednostkom w miarę strzelania wyczerpuje się amunicja. Ale o doświadczeniu, pogodzie, fortyfikacjach – nie mamy co marzyć. Niestety, również grafika (zwłaszcza podczas bitwy na planecie) pozostawia wiele do życzenia.

Tak więc Inordinate Desire uważam za grę nieudaną i nieciekawą. Widać co prawda, że autorzy mieli pomysł i dobre chęci. Ale sami wiecie, jakie miejsce jest wybrukowane dobrymi chęciami.

exTerminator

INORDINATE DESIRE

Black Legend/Croteam 1995
Strategiczna
PC

Grafika	60%
Dźwięk	70%
Grywalność	40%
Pomysł	40%
Ogółem	45%







... dem linii, później wyznaczyć siłę rzutu. Gdy już to zrobimy, następuje część zręcznościowa gry – trzeba wcisnąć fire, gdy specjalny kursor wskaże miejsce, w które chcielibyśmy trafić. Jest to tym trudniejsze, im większą siłę ustawiliśmy. Jak widać, zasady są logiczne i pozwalają na w miarę realistyczne odwzorowanie rozgrywki.

Gdyby jednak gra polegała tylko na bezustannym rozbijaniu kręg-

Dystrybutor: Marksoft, ul. Lipińska 2,

RTS SERIES

L I N G



KINGPIN

Team 17 1995
Sportowa
Amiga, PC

Grafika	80%
Dźwięk	80%
Grywalność	85%
Pomysł	75%
Ogółem	80%





ESPN Baseball

Trudno jest znać się na wszystkim. Co prawda są tacy, którzy w każdej dziedzinie wiedzy są nie tylko lepsi od wszystkich razem wziętych, ale nawet ode mnie. Na szczęście takich ludzi jest niewielu, a pojedyncze egzemplarze tępione są bezlitośnie i bez okresu ochronnego.

Deklaruję więc z marszu, że specjalistą od baseballu nie jestem i nigdy nie będę, bo jestem z innej strefy czasowej. Znam zasady, trafiam kijem w piłkę ze skutecznością 50%, kamieniem rzucam celnie, ale przyjemności w tym nijakiej nie upatruję. Zawsze mi się wydawało, że gra w palanta na ekranie jest kompletnie pozbawiona sensu. Tymczasem ESPN Baseball oferuje niemal taką samą fabułę i menedżerską otoczkę, jak najlepsze symulatory piłkonożne.

Ponieważ centralna część boiska, która stanowi podstawowy teatr zmagań, zbliżona jest kształtem do kwadratu (i w ogóle jest jakaś taka zwarta w sobie) można ją przedstawić całą na jednym ekranie, bez drastycznego zmniejszania postaci graczy. Zawodnicy są niewiele mniejsi od chłopców z Mortal Kombat i równie dobrze animowani.

Gra nie jest wybitnie skomplikowana. Zawodnik atakujący musi przede wszystkim trafić pałą w piłę i odpowiednio zaplanować zdobywanie baz. Trudniejsze zadanie ma gracz kierujący obroną, czyli chłopcami „z pola". Wyłapanie piłki wygląda podobnie, jak w symulatorach footballu – kierujemy gościem, który ma podświetlony zadek. Potem jeszcze precyzyjne rzuty w kierunku właściwej bazy i faza obrony zakończona. Samo życie...



Home runy, strike outy, faule i okaleczenia – z pozycji notorycznego gracza w Rise of the Triad wygląda to całkiem ciekawie. „Prawdziwi" gracze w baseball, choć pewnie takich w Polsce nie więcej jak pół kopy, zainteresują się z pewnością dobrze dopracowanym zapleczem z rozpiską wielu historycznych (na lata 1993 i 1994) zawodników z kilkunastu najsłynniejszych klubów (Dodgers, Indians, Red Sox etc.).

McSon





ESPN BASEBALL TONIGHT

Sony 1994
Sportowa
PC

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	80%

Super Street



Wspaniała seria Street Fighter II & kolejne przeróbki (uwieńczona beznadziejnym, niestety, filmem) jakoś przeszła obok PC – mimo że zanotowano przynajmniej dwie nieudane próby zrobienia wersji na nasze ukochane maszynki. Sytuacja na szczęście zmieniła się, za sprawą produkcji o długim i pokręconym tytule, zajmującym spory kawałek tej strony. Zobaczmy więc, co nowego.

Zmianą dość podstawową i od razu rzucającą się w oczy są wymagania sprzętowe – gra alokuje 16 MB pamięci (co się da RAM i resztę jako plik wymiany na dysku) i lubi szybkie procesory (DX2/66), w dodatku bez dania racji, bo akurat grafika z animacją są nieszczególne.



SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
Gametek/Eurocom/Capcom 1995
Zręcznościowa
PC, PC CD-ROM

Grafika	65%
Dźwięk	85%
Grywalność	95%
Pomysł	80%
Ogółem	85%

Flying Tigers

W roku 2047 narodził się nowy rodzaj terrorystów. Wyposażeni w nowoczesną technologię, stworzyli broń siejącą ogromne spustoszenie. Opracowali także urządzenie umożliwiające podróż w czasie. Postanowili zmienić bieg historii poczynając od 1942 roku, zaczęli więc przemycać broń państwom osi. Przywódcy świata w celu zwalczenia wroga wybudowali własną machinę czasu i wybrali najlepszą jednostkę myśliwską... The Flying Tigers.

Po tak zachęcającym wstępie naszym oczom ukazuje się mniej zachęcająca strzelanka „lotnicza" Jaya Kramera, która wygląda jak gra z 16–bitowca (bez obrazy) sprzed trzech lat.

Sterujemy myśliwcem z przyszłości, patrząc na niego z góry, jak w River Raid na Atari – pojazdem można się poruszać po całym ekranie, który tymczasem przewija się w dół. Nasza maszyna spotyka na swojej drodze inne myśliwce (zaczynając od A6M2 Zero–podobnych), bombowce, sterowce z energią,





działka na ziemi itp. Zasada jest prosta: strzelać do wszystkiego, co się rusza, zbierać energię i urozmaicenia do dwóch typów broni.

W TFT mamy 3 scenerie z różnych okresów (rok 1942, 1972 i 2012), a w każdej po kilkanaście misji (co może powodować senność z powodu gry wciąż w tym samym otoczeniu). W menu możemy zmienić liczbę graczy (do 2), sterowanie pojazdem (joy, klawiatura), wyłączyć/włączyć muzykę, dźwięk, zdefiniować klawisze itp. itd.

Wymagania sprzętowe to minimum 386, 4 MB RAM, VGA oraz opcjonalnie karta Adlib/SB. Gra zajmuje 4,5 MB na twardzielu, na co niektórzy mogą zareagować kombinacją klawiszy F8 i Enter. Jedyne, co warto, to posłuchać muzyki – jest naprawdę świetna (przynajmniej na GUS).

Wrażenia z gry streszczę do jednego zdania: mógłbym przykleić taśmą klejącą wciśnięty przycisk Fire i iść spać! Niech każdy sam zadecyduje, czy takie gry jeszcze go bawią. [Zresztą może to łatwo sprawdzić, bo Flying Tigers to shareware – red.]

Kornel Kulisiewicz



THE FLYING TIGERS
Jay Kramer 1994
Zręcznościowa
PC

Grafika	70%
Dźwięk	80%
Grywalność	40%
Pomysł	10%
Ogółem	45%

Fighter II Turbo







Z rzeczy przyjemniejszych: do walki staje czworo nowych bohaterów: Dee Jay – gość z Jamajki znakomicie walczący nogami; Fei Long – karateka z Hongkongu; T. Hawk – siłacz, meksykański Indianin i wreszcie Cammmy – druga kobieta w całym towarzystwie, żołnierz brytyjskich oddziałów specjalnych, drobna i szybka jak Chun Li. Postacie znane nam z poprzednich wydań gry zostały troszkę inaczej narysowane, ubrane oraz, co najmilsze, wyposażone w bogatszy repertuar tajnych ciosów.

Grafika nieco kuleje – brak jej świeżości, niekiedy jest mocno nieczytelna, a sytuacji nie ratuje większa krwawość i animowane tła. Natomiast znacznie lepiej wypada muzyka i efekty – różnorodne, dobrze dobrane i naturalistyczne.

Najwspanialsza rzecz – to sama walka: bogactwo tajnych ciosów uzupełniono dodatkowo tzw. combos, czyli morderczymi kombinacjami uderzeń (za które, podobnie jak za inne specjalne zachowania, przyznawane są oddzielne punkty). Ponieważ mamy (jak to w SF) aż sześć fire'ów, co w kombinacji z kursorami daje kilkadziesiąt ciosów, zabawa jest doskonała. A każdym zawodnikiem gra się zupełnie inaczej! Już podstawowa wersja SF2 była pod względem sposobu walki wspaniała – SSF2T wznosi się tu na wyżyny, które niedostępne są nawet w Mortal 2 (choć generalnie mu jednak ustępuje).

Powinniście zobaczyć tę dobrą grę, będącą udanym zwieńczeniem najwspanialszej chyba serii w historii komputerowej rozrywki. Jednak szaleństwa na miarę MK2 nie ma co oczekiwać.

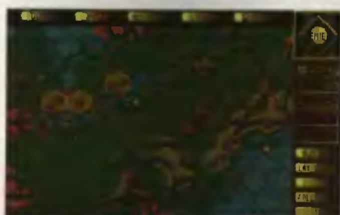
Alex & Gawron

1830



„Tysiąc osiemset trzydziesty był rok, gdy postanowiłem zrobić ten krok" i zostać kolejowym magnatem. Kawał czasu. Od tej chwili przez moje ręce przeszło kilka kolejowych symulatorów i gier decyzyjnych, a najnowsza z nich to właśnie 1830 – Railroads and Robber Barons z Simtex Software (to ci od Master of Orion), wydana przez Ocean. Tym razem jest bardzo nietypowo, bo 1830 – to twórcza adaptacja gry planszowej.

Mapa z początku przedstawia wschodnie wybrzeże Ameryki, ale można wygenerować sobie losową. Jest bardzo mała i podzielona na sześciokąty. Na tej mapie gracze układają swoje tory, ale – by położyć choć pod- kład na polu należącym do prywatnej kompanii – trzeba ją najpierw wykupić. Same tory nie wystarczą – stacje są własnością towarzystw kolejowych, które również trzeba kontrolować, wykupując stosowny pakiet akcji. Na giełdzie toczy się najbardziej emocjonująca część rozgrywki – wyścig „baronów" po papiery wartościowe. Oczywiście, aby je kupić, musisz najpierw zarobić, a dochód zależy od liczby i wielkości obsługiwanych stacji. Sukces w grze zależy od odpowiedniego podziału dochodów – część idzie na inwestycje (nowe pociągi i stacje), część na wykup akcji.



Jak to zwykle bywa, gra zyskuje po zastąpieniu jednego bądź kilku komputerowych przeciwników żywymi ludźmi. Nie dlatego, by ci pierwsi byli marni. Wprost przeciwnie, nawet na łatwym poziomie jest... trudno. Ale z komputerem nie sposób negocjować.

1830 jest chyba najszybszą znaną mi grą strategiczną – nawet w najdłuższym wariancie zabawa kończy się po kilkudziesięciu odliczonych rundach. Lata lecą, znaczone pojawianiem się coraz doskonalszych lokomotyw, aż po General Motors Diesel. Zmienia się muzyka, a nawet – w pewnym stopniu – zasady. Pod koniec gry większą część mapy pokrywają tory, wszystkie kompanie są dawno wykupione i rzeczywiście nie ma sensu bawić się dłużej. Brak rozmachu – i to chyba zamierzony.





Efekty dźwiękowe ograniczono do dzwonka na otwarcie giełdy, odgłosów pociągu na powitanie nowej lokomotywy oraz ohydnego pisku PC-speakera, kwitującego błąd. Muzyka całkiem przyjemna – dopasowane do okresu historycznego „kolejowe" kawałki, od klasyki po rocka.

Interesująca gra planszowa, szkoda że do zabawy potrzebny jest sprzęt za miliony...

Wojciech Setlak

1830

Simtex Software 1995
Strategiczna
PC

Grafika	75%
Dźwięk	60%
Grywalność	80%
Pomysł	65%
Ogółem	70%





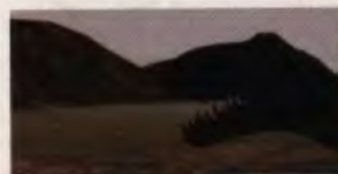
Lost Eden

Raj utracony – świat, w którym ludzie i mądre dinozaury żyli w harmonii, wznosząc budowle przewyższające ogromem i doskonałością wszelkie samodzielne dokonania obu ras. Pod przywództwem Architekta zbudowano liczne Cytadele, których niezłomne mury chroniły cywilizację przed atakami hord tyranozaurów. Wódz najeźdźców, Moorkus Rex, wraz ze swymi monstrami został wyparty na daleką Północ. Lecz zdrada zalęgła się wewnątrz murów. Brat Architekta, Enslaver, przez swą zgubną ambicję poróżnił ludzi i dinozaury, a walcząc o władzę absolutną – doprowadził do upadku licznych Cytadel. Dziś stoi tylko jedna – Cytadela Mo, z której król Gregor włada księstwem Mashaar. Ze śmiercią Architekta sztuka budowania Cytadel odeszła w niepamięć, a wraz z nią – nadzieja. Gra rozpoczyna się z dniem osiągnięcia dojrzałości przez jedynego dziedzica tronu, księcia Adama. Czy uda mu się odzyskać zapomnianą wiedzę i uchronić świat przed zagładą?

W takiej chwili do akcji musi wkroczyć ktoś kompetentny, co w grach komputerowych nieodmiennie oznacza Ciebie, Drogi Czytelniku. Za swój trud zostaniesz sowicie nagrodzony spektaklem animacji, nad którymi dwa klasztory braci renderowników trudziły się przez lata od restartu do shutdownu, z przerwą na modlitwę do Intela. Gra jest nieprzerwaną, wspaniałą, kolorową i płynną orgią graficzną. Nie chodzi tu o doskonałość techniczną, ale artystyczną. Zobaczcie sami. Do tego









Terminal Velocity

Dobrze się stało, że mocarze z id Softu i Apogee pokłócili się ze sobą i ich współpraca przybrała formę zażartej konkurencji (zaczęło się od Heretica & Rise of the Triad – Gambler 3/95). Dla graczy to dzień zwycięstwa, dla kieszeni tatusiów ulga i kwarantanna. W ramach Apogee powstał organ o nazwie 3D Realms Entertainment, który będzie się zajmował grami trójwymiarowymi, czyli małą Virtual Reality.

Ich pierwsza produkcja – Terminal Velocity – to dynamiczna strzelanina rozgrywająca się w całkowicie przestrzennym środowisku. Wersja shareware oferuje dziewięć świetnych poziomów, przenoszących gracza w trzy różne środowiska: górskie wąwozy porośnięte lasem równikowym, arktyczną pustynię wiecznych śniegów i w technokratyczną scenerię, przypominającą tę z Gwiezdnych Wojen.

Procedury tworzenia fraktalowych powierzchni zostały napisane kunsztownie i... wydajnie. Po ustawieniu detali na Pentium i włączeniu wszelkich tekstur gra działa spokojnie na „zwykłym" DX/2 z 8 MB RAM. Animacja jest tak płynna, że po włączeniu dopalaczy w pojeździe gracz ma wrażenie oglądania zrealizowanego komputerowo filmu.

Niestety, po pierwszej fascynacji Terminalem, uczucie zachwytu zostaje zastąpione przez niepewność – „Czy aby nie nudny?". Faktycznie, grając po raz n-ty, zacząłem odczuwać niedosyt atrakcji. Wrażych pojazdów – „...nieprzyjaciołów moich..." – jest od groma, instalacji naziemnych takoż, ale ciągle jakby mało. Nic, na razie nie mogę się oderwać. Przegrzewam swoje zwoje i stoje, Arsjan sie nie boje.

[Od autora: Arsjanin w odróżnieniu od Marsjanina, to mieszkaniec planety Arse.]

McSon







TERMINAL VELOCITY
3D Realms Entert. 1995
Zręcznościowa
PC

Grafika	100%
Dźwięk	95%
Grywalność	100%
Pomysł	90%
Ogółem	95%



doskonała muzyka, dialogi i dinozaurze pochrząkiwania, ryki i wycie. Czysta rozkosz.

Jeśli chodzi o samą przygodę... no cóż, akcja jest mocno linearna, wygrać można tylko w jeden sposób, a niektóre czynności (obłaskawianie dinozaurów) będziesz powtarzać wiele razy. Przydarzy się jednak kilka zaskakujących zwrotów akcji. Ale nie o to chodzi. To pierwsza gra, w której po sześciu godzinach zdarzało mi się nie przerywać animacji, widzianych już kilkanaście razy.

Wojciech Setlak

Dystrybutor:
CD Projekt
Cena - 159 zł

LOST EDEN
Cryo/Virgin 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	90%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	85%

SuperKarts

Tę grę prezentowano już na jesiennych targach ECTS, jednak z nieznanych nam przyczyn jej premiera odbyła się dopiero po następnym wydaniu tej imprezy. Na szczęście, opóźnienie nie zostało wykorzystane przez konkurencję i gra SuperKarts mile zaskakuje.

SuperKarts, jak sama nazwa wskazuje, pozwala nam pojeździć w wyścigu gokartów. Pojazdy te są zwrotne i wytrzymałe na uderzenia, przynajmniej w grze. Pojemność silnika zależy do stopnia trudności, te najsłabsze i najwolniejsze przypominają deskorolkę z podłączonym silnikiem od wycieraczek Trabanta, te najszybsze – to już niemalże bolidy F1 rozwijające prędkości, przy których oczy rozjeżdżają się za uszy (no, może trochę przesadzamy, ale mało).

Wyścig toczy się na usianym przeszkodami, zamkniętym torze o zmiennym podłożu. Po drodze można zjechać do boksu czy też znaleźć rozmaite bonusy: dopalacze, dociskacze do podłoża, olej, na którym będą się ślizgać przeciwnicy... Wszystkie te dodatki wraz z lepszym osprzętem (silnik, opony, bak, karoseria) można kupić za zdobyte pieniądze.

Jednak takie założenia obowiązują w niemal każdej grze. A SuperKarts – to gra niezwykła. Pierwsze co ją wyróżnia, to nowatorska grafika, tworzona za pomocą podobnej technologii, jak w Doomie. Efekt jest miły: animacje szybkie jak diabli, zupełna swoboda na torze (można np. jechać pod prąd) i możliwość oglądania akcji z rozmaitych kamer. Jednak, prawdę powiedziawszy, czuć pewien niedosyt – grafika, jako się rzekło, jest miła, ale nie urzekająca.

A jednak SuperKarts to wspaniała gra. Dlaczego? Bo niesamowicie wciąga, wymaga znakomitego refleksu i wyczucia. W wyścigu przez cały czas musisz być tak skoncentrowany na bolidzie, że nie masz nawet czasu, by spojrzeć na którym jesteś miejscu! Tak! Bo w tym czasie lądujesz na ścianie i to, co zobaczyłeś jest już nieaktualne... Żadna gra dotychczas nie dała nam tak realistycznych przeżyć z przepychanki na początku wyścigu czy wyprzedzania wroga na króciutkiej prostej. Odlot!

Odjeżdżając z obowiązkowym w takich razach piskiem opon żegnają się

Alex & Gawron









SUPERKARTS
Manic Media Prod. 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	70%
Grywalność	100%
Pomysł	70%
Ogółem	90%



Transport Tycoon World Editor

Jeśli kochasz wolność i swobodę, a do tego jesteś szczęśliwym posiadaczem gry Transport Tycoon – oto coś dla Ciebie: edytor światów, który pozwoli Ci zabawiać się we własnoręcznie stworzonej scenerii.

W pakiecie znajduje się nowy plik tycoon.exe, dłuższy zaledwie o 20 kB, z poprawioną obsługą modemu i wbudowanym edytorem. Do tego świetny alternatywny zestaw grafik, dzięki któremu świat wygląda jak Mars widziany z perspektywy lat 30. naszego wieku. Zmiany objęły wszystko, od koloru mórz i lądów, poprzez zabudowania i pojazdy, aż po drzewa i skały.

Wracając do edytora – został on tak zaprojektowany, że po góra pięciu minutach zabawy wiadomo już wszystko. Dodano trzy nowe menu: tworzenie krajobrazu, miast i przemysłu. W każdym przypadku robotę można powierzyć komputerowi, dokonując potem niezbędnych poprawek. Prawdziwym wyzwaniem jest tworzenie świata od podstaw. Od razu przyszły mi do głowy dwa:





TRANSPORT TYCOON + WORLD EDITOR
MicroProse 1995
Strategiczna
PC

Grafika	95%
Dźwięk	95%
Grywalność	95%
Pomysł	95%
Ogółem	95%

archipelag (nareszcie wykorzystam statki) oraz wielka aglomeracja i miasta satelickie.

Najlepszy dodatek do gry w tym półroczu.

Wojciech Setlak

N a d e s ł a n o

Jurajski sen



Polska gra platformowa, której bohater zostaje przeniesiony do świata przypominającego skrzyżowanie okresu jurajskiego i epoki kamiennej – swą maczugą musi bronić się m.in. przed dinozaurami i jaskiniowcami. By powrócić do swojej epoki, musi odnaleźć magiczny amulet. Instrukcja w formie komiksu. Dwie dyskietki. Amiga 500/600/1200, 1 MB RAM, instaluje się na HD.

Producent i dystrybutor: Mirage Software, ul. Gen. Abrahama 4, 03-982 Warszawa, tel. 671 15 51, 671 77 77

Mortal Weapon



Strzelanina kosmiczna o wysokim stopniu trudności, stworzona przez polską firmę Magic Image. Sześć rodzajów broni, zbieranie bonusów (energia, pieniądze, broń), które pozostają po zniszczonych przeciwnikach. Dwie dyskietki. Amiga 500/600/1200/4000, 1 MB RAM.

Producent i dystrybutor: Mirage Software

Lasermania 2



Polska gra logiczna, która polega na nakierowywaniu promienia laserowego na cel za pomocą odbijania go od luster, usuwania przeszkód bombami itd. Jedna dyskietka. Amiga 500/600/1200. Instalacja na HD.

Producent i dystrybutor: LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

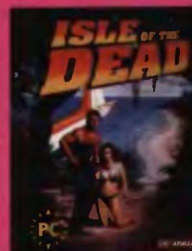
International Ice Hockey



Gra sportowa, w której gracz kontroluje zawodników drużyny hokejowej w czasie meczu. Dwie prędkości akcji, trzy tryby wyboru zawodnika, cztery rodzaje ustawień drużyny. Jedna dyskietka. Amiga 500/600/1200.

Producent i dystrybutor: LK Avalon

Isle of the Dead



Gra zręcznościowo–przygodowa firmy Junkyard z grafiką w stylu Wolfensteina. Aby wydostać się z tytułowej Wyspy Umarłych, gracz musi pokonać licznych przeciwników i rozwiązać kilka zagadek. Trzy dyskietki. PC z 4 MB RAM, 14 MB na HD. Obsługuje SB, SB Pro, PAS.

Producent: Rainmaker Software

Dystrybucja w Polsce: LK Avalon

Gra–teleturniej



Program, dzięki któremu gracz może potrenować przed przystąpieniem do znanego teleturnieju „Gra". 500 haseł (można dodawać własne), gra z człowiekiem lub z komputerem, 5 stopni trudności: można zmieniać refleks i „inteligencję" przeciwnika. Amiga, 1 dyskietka.

Producent i dystrybutor: Techland Soft, Parczew 105, 36-405 Sieroszewice, tel. (0-64) 34 78 13

Alert X



Strzelanina z gatunku „przewijanych pionowo". Gracz pilotuje Alert X – myśliwiec, będący ostatnią nadzieją Ziemi w starciu z Obcymi. Jedna dyskietka. Amiga 500/600/1200/CDTV, 1 MB RAM.

Producent i dystrybutor: Techland Soft

DOOM GENERATION

Sprzedawca hot-dogów, szarpiąc się z trojgiem nastolatków, którzy nie chcieli zapłacić 6,66, traci głowę. Głowa ląduje na podłodze, po czym zaczyna bełkotliwie przemawiać. Wspomniana trójka ładuje się do samochodu i rusza z piskiem opon w amerykańską siną dal. Tak zaczyna się „Doom Generation", z pozoru kolejny „film drogi". Ale tylko z pozoru...

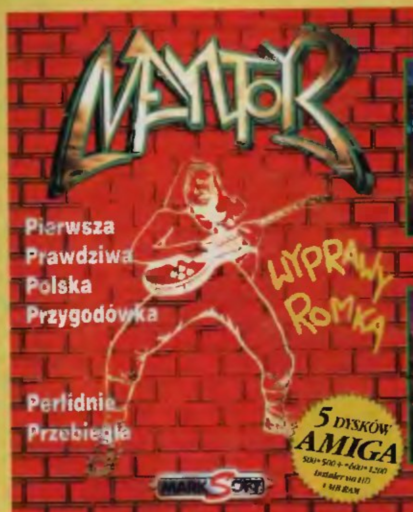
Akcja filmu od początku rozgrywa się jakby niezupełnie na naszym planie egzystencji. Odjazd zaczyna się od ujęcia, w którym uciekinierzy biegną do samochodu, przekraczając jaskrawe plamy kolorów (w rzeczywistości oświetlone wrota magazynów). Przeraźliwie barwny wystrój wnętrz, reakcje napotykanych ludzi, wszechobecna liczba Szatana (każdy rachunek wynosi 6,66, po czym nieuchronnie dochodzi do masakry) – wszystko to odróżnia świat filmu od świata za oknem. Podróż Amy, Jordana i Xaviera po pustkowiach Ameryki jest w istocie podróżą przez piekło, w którym najlepiej czuje się Xavier – ukryty sprawca całej historii. Bohaterowie nie zwracają szczególnej uwagi na otoczenie, zajęci wzajemnym eksplorowaniem własnej anatomii (i czasami fizjologii). Nasza trójka przyjmuje kolejne trupy jako nieuchronną konsekwencję praw rządzących tym światem i po pierwszym szoku wraca do swego ulubionego zajęcia, czyli uprawiania seksu w rozmaitych układach. Ich droga wiedzie donikąd – obijają się o kolejne postoje, dziwna potrójna cząsteczka popychana eksplozjami przemocy jak ruchami Browna.

Akcją filmu nie kieruje żaden porządek. Seria morderstw przeplatanych scenami miłosnymi kończy się zaskakująco i bez powodu. Życie od przypadku do przypadku i czerpane w pośpiechu rozkosze – czy jest to prawdziwy, nawet jeśli przejaskrawiony, obraz „skazanego pokolenia"? Nie mnie sądzić. Jeśli chcecie się zastanowić sami, obejrzyjcie film. I uprzedzam – wszystkie te sceny przemocy nie przygotowują widza do końcowej masakry, tym okrutniejszej, że zupełnie bezsensownej. Jak cały film.

Wojciech Setlak

Sprostowanie

W poprzednim numerze niechcący odebraliśmy część chwały firmie Metropolis Software House, przypisując współautorstwo gry Teenagent firmie MarkSoft (Gambler 6/95 str. 67). Niniejszym ogłaszamy, że Metropolis jest obojgiem rodziców nastoletniego agenta. Obie zainteresowane firmy serdecznie przepraszamy. (Red.)











JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

Członkiem GamblerClubu zostaje automatycznie każdy prenumerator Gamblera. Wystarczy więc opłacić - korzystając z kuponu prenumeraty wewnątrz numeru – prenumeratę i odczekać kilka tygodni na kartę klubową.

WZÓR ZAMÓWIENIA

Zamówienia na programy z oferty klubowej, które od Was otrzymujemy, bywają bardzo różnie formułowane. Zdarzył się nawet taki przypadek, że zamawiający nie podał numeru katalogowego gry ani komputera, na który program ma być przeznaczony, podczas gdy gra występowała w wersji dla Amigi i PC...

Proponujemy Wam zatem wzorzec zamówienia, który gwarantuje, że wszystkie potrzebne informacje w zamówieniu się znajdą:

[Imię] [Nazwisko] ....
[Kod] [Miasto] ....
[Ulica] ....
[Numer klubowy] ....

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę [tu nazwa] dla komputera [tu format i nośnik] oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem [tu numer katalogowy] w cenie [cena klubowa].

[miasto, data] [podpis]

Przykładowo mogłoby to wyglądać następująco:
Jan Kowalski
00-095 Warszawa
ul. Nieprawdopodobna 16/7
GamblerClub Member 11023

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę Powermonger dla komputera PC, 3.5" oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem 0512 w cenie 22,00 zł.

Warszawa, 13/06/1995 r. [tu stosowny bohomaz]

Komunikat klubowy

Otrzymujemy sporo zamówień od osób nie będących członkami klubu. Niektórzy formułują zamówienie, jakby do klubu należeli (tylko przez zapomnienie nie podają numeru karty członkowskiej), inni wręcz piszą, że do klubu nie należą i chcą grę kupić za cenę komercyjną (bez zniżki klubowej). Z przykrością informujemy, iż „GC" obsługuje wyłącznie klubowiczów.

Komunikat ZiP Softu

W maju grę Phobos '99 ukończyła jedna osoba:
Jowita Klimkiewicz z Wrocławia,
która wygrała (bez losowania, rzecz jasna)
Komputerowy Słownik Angielsko-Polski.

Komunikat EGO

Firma EGO (oferująca klubowiczom gry na Amigę – por. Tabela C w poprzednich numerach Gamblera) w lipcu i sierpniu zawiesza działalność, w związku z czym, na te dwa miesiące, jej oferta znika z tabel GamblerClubu.

Sprzedaż wysyłkowa

GamblerClub prowadzi sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania (ściślej mówiąc: prowadzą ją w naszym imieniu firmy dystrybucyjne – w chwili obecnej dwie: IPS i Zip Soft).
Zamówienie gry czy gier jest proste – wystarczy wysłać do GamblerClubu zamówienie i poczekać ok. 3-4 tygodni. Gra nadejdzie pocztą za zaliczeniem (tj. płatność następuje przy odbiorze). Obowiązuje Was cena klubowa (plus koszty pocztowe).
Bardziej niecierpliwym proponujemy zakup w sklepach GamblerClubu (mamy nadzieję, że będzie ich sporo na terenie całego kraju).

Klubowa lista przebojów

Na klubowej top-liście rewolucja! Ponieważ dotychczas podawaliśmy procent zamówień na daną grę w stosunku do wszystkich złożonych dotychczas zamówieó (od początku GamblerClubu), to część gier plasowała się wysoko na liście, mimo że od dawna nie była w sprzedaży.Postanowiliśmy to zmienić. Od bieżącego numeru klubowa lista przebojów zawiera najlepiej sprzedajce się gry (powyżej 2% zamówień) z trzech miesięcy poprzedzających przygotowanie numeru. I tak w tym numerze prezentujemy wyniki marca, kwietnia i maja.

(RzeZakupy użytkowników komputerów Amiga:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Za żelazną Bramą	24.00%	-	-
2	Birds of Prey	6.00%	-	-
3	Black Crypt	6.00%	-	-
4	Frontier Elite II	6.00%	-	-
5	Pirates!	6.00%	-	-
6	Wing Commander	6.00%	-	-
7	688 Attack Sub	4.00%	-	-
8	ABC Chemii	4.00%	-	-
9	Dune	4.00%	-	-
10	Flashback	4.00%	-	-
11	Legend of Valour	4.00%	-	-

Preferencje użytkowników PC-tów:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Phobos '99	7.84%	-	-
2	Syndicate (polska wersja)	6.35%	-	-
3	688 Attack Sub	4.76%	-	-
4	Dungeon Master	4.76%	-	-
5	Frontier Elite II	4.76%	-	-
6	Harpoon	4.76%	-	-
7	Wing Commander	4.76%	-	-
8	1942; Pacific Air War	3.17%	-	-
9	Birds of Prey	3.17%	-	-
10	F-15 Strike Eagle III	3.17%	-	-
11	Flashback	3.17%	-	-
12	Hand of Fate (PL)	3.17%	-	-
13	Magic Carpet	3.17%	-	-
14	Noctropolis	3.17%	-	-
15	System Shock (PL)	3.17%	-	-
16	UFO; Enemy Unknown	3.17%	-	-
17	Ultima Underworld II	3.17%	-	-
18	V for Victory III	3.17%	-	-

Dodatkowe informacje: wśród najlepiej sprzedających się gier w marcu, kwietniu i maju 55,8% stanowiły gry na PC-ty a 44,2% to zakupy użytkowników Amigi.
Ponadto już 8% gier to wersje na krążkach CD.
Za miesiąc kolejne wyniki (z kwietnia, maja i czerwca).

Sklepy GamblerClubu

Pięć sklepów honoruje karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE
HMS COMPUTERS
ul. Krakowska 41a
(DH Ślimak)
Oferta:
produkty z tabel A w cenie klubowej
HMS COMPUTERS
pl. Teatralny 13
(DH Opolanin)
Oferta:
produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA
IPS
ul. Okrężna 3,
tel. 642-27-66
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej
LUPUS
ul. Stępińska 22/30,
tel. 41-51-21
Oferta:
będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z 10% upustem.

WROCŁAW
Consumer Electronics Trade
ul. Wieczysta 141/2,
tel. 686-656
Oferta:
3% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nosnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
182	Dracula	Psygnosis	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
123	Fields of Glory (A1200)	MicroProse	Amiga	3,5'	A1200, 2MB, AGA	61.00 zł	55.00 zł
122	Fields of Glory (A500)	MicroProse	Amiga	3,5'	A500, 1MB	61.00 zł	55.00 zł
183	FIFA Soccer	Electronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	61.00 zł	55.00 zł
184	Frontier Elite II	Gametek	Amiga	3,5'	1MB	36.60 zł	33.00 zł
188	Hired Guns	Psygnosis	Amiga	3,5'	1MB	46.36 zł	42.00 zł
189	Humans	Gametek	Amiga	3,5'	1MB	30.50 zł	27.00 zł
190	Innocent	Psygnosis	Amiga	3,5'	1MB RAM	32.94 zł	30.00 zł
198	K-240	Gremlin	Amiga	3,5'	1MB	61.00 zł	55.00 zł
192	King's Table	Gametek	Amiga	3,5'	1MB	63.00 zł	57.00 zł
200	Kingmaker	US Gold	Amiga	3,5'	1MB	61.00 zł	55.00 zł
201	New World of Lemmings	Psygnosis	Amiga	3,5'	A1200, 2MB, AGA	86.25 zł	77.00 zł
17	Space Hulk	Electronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	51.24 zł	45.00 zł
21	Syndicate	Bullfrog	Amiga	3,5'	1MB	58.56 zł	53.00 zł
90	Theme Park (A1200)	Bullfrog	Amiga	3,5'	Amiga 1200, 4000, 2MB	79.30 zł	70.00 zł
202	Theme Park (A500)	Electronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	79.30 zł	70.00 zł
124	UFO; Enemy Unknown	MicroProse	Amiga	3,5'	A1200, 2MB RAM, AGA	67.10 zł	60.00 zł
193	Utopia	Gremlin	Amiga	3,5'	1MB	30.50 zł	27.00 zł
194	Zool	Gremlin	Amiga	3,5'	1MB	36.60 zł	33.00 zł
195	Zool 2	Gremlin	Amiga	3,5'	A1200	46.36 zł	41.00 zł

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nosnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
91	Another World	Delphine Software	Amiga	3,5'	VGA	24.40 zł	22.00 zł
28	Birds of Prey	Electronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
92	Budokan	Alectronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
196	Cadaver/Payoff	MicroProse	Amiga	3,5'	1MB	24.40 zł	22.00 zł
93	Cruise for a Corpse	Delphine Software	Amiga	3,5'	VGA	24.40 zł	22.00 zł
197	Desert Strike	Gremlin	Amiga	3,5'	1MB	24.40 zł	22.00 zł
58	Dungeon Master	Psygnosis	Amiga	3,5'	1MB RAM	18.30 zł	16.00 zł
203	F 19	MicroProse	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
103	Flashback	Delphine Soft.	Amiga	3,5'	1MB	24.40 zł	22.00 zł
106	Future Wars	Delphine Soft.	Amiga	3,5'	1MB	24.40 zł	22.00 zł
204	Gunship	MicroProse	Amiga	3,5'	1MB	30.50 zł	27.00 zł
205	Hoyle Book of Games v. 3	Sierra	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
117	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
104	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
206	King's Quest I	Sierra	Amiga	3,5'	1MB	30.50 zł	27.00 zł
207	Knights of the Sky	MicroProse	Amiga	3,5'	1MB	24.40 zł	22.00 zł
119	Lary I	Sierra	Amiga	3,5'	1MB, 2FDD	24.40 zł	22.00 zł
121	Legend of Valour	US Gold	Amiga	3,5'	1MB	24.40 zł	22.00 zł
94	Operation Stealth	Delphine Software	Amiga	3,5'	VGA	24.40 zł	22.00 zł
105	Pirates!	MicroProse	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
41	Powermonger	Electronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
77	Risky Woods	Electronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
95	Road Rash	Electronic Arts	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
43	Shadowlands	Domark	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł
125	Space Quest I	Sierra	Amiga	3,5'	1MB, 2FDD	30.50 zł	27.00 zł
96	Wing Commander	Origin	Amiga	3,5'	1MB	18.30 zł	16.00 zł

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nosnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
138	1942; Pacific Air War	MicroProse	PC	3,5'	386, 4MB RAM, VGA	95.16 zł	85.60 zł
139	Aladdin	Disney	PC	3,5'	386, 4MB RAM	79.30 zł	71.00 zł
140	Armored Fist	NovaLogic	PC	3,5'	386, 4MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
141	Armored Fist CD	NovaLogic	PC	CD-ROM	386, 4MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
208	Batman Returns	Gametek	PC	3,5'	386, 4MB	70.76 zł	63.50 zł
209	Bioforge CD	Origin	PC	CD	486DX40, 8MB	109.80 zł	99.00 zł
142	Blade of Destiny	US Gold	PC	3,5'	AT, 1MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
210	Bureau 13	Gametek	PC	3,5'	386SX, 4MB, 13MB HDD	85.40 zł	78.00 zł
211	Bureau 13 CD	Gametek	PC	CD	386SX, 4MB	85.40 zł	78.00 zł
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	PC	3,5'	AT, 570KB, 15MB HDD, VGA	48.80 zł	44.00 zł
212	Cannon Fodder 2	Virgin	PC	3,5'	386DX40, 8MB	61.00 zł	55.00 zł
129	Colonization	MicroProse	PC	3,5'	386/16, 4MB RAM, VGA 12MB HDD	85.40 zł	78.00 zł
213	Commanche	NovaLogic	PC	3,5'	386, 4MB	91.50 zł	82.00 zł
214	Commanche CD	NovaLogic	PC	CD	386, 4MB	91.50 zł	82.00 zł
107	Cuckoo Zoo (PL)	Electronic Arts	PC	3,5'	386/16, 4MB RAM, VGA, 14MB HDD	67.10 zł	60.00 zł
143	Desert Strike	Gremlin	PC	3,5'	386, 1MB RAM	61.00 zł	55.00 zł
215	Discworld CD	Psygnosis	PC	CD	386DX40	103.70 zł	93.00 zł
144	Dracula	Psygnosis	PC	3,5'	AT, 1MB RAM	18.30 zł	16.00 zł
216	Ecstatica	Psygnosis	PC	3,5'	486DX33, 4MB	94.05 zł	84.00 zł
145	Ecstatica CD	Psygnosis	PC	CD-ROM	486DX33, 4MB RAM	79.30 zł	72.00 zł
100	F-14 Fleet Defender	MicroProse	PC	3,5'	386, 4MB RAM, VGA, 12MB HDD	73.20 zł	65.00 zł
217	F-14 Fleet Defender Gold CD	MicroProse	PC	CD	386, 4MB, VGA, Windows	158.60 zł	148.00 zł
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	PC	3,5'	386, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	61.00 zł	55.00 zł
52	Fields of Glory	MicroProse	PC	3,5'	386/16, 2MB RAM, MCGA, 12MB HD	61.00 zł	55.00 zł
97	FIFA International Soccer	Electronic Arts	PC	3,5'	386/16MHz, 4MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
98	FIFA International Soccer CD	Electronic Arts	PC	CD ROM	386/16MHz, 8MB RAM, VGA, Soundbl.	73.20 zł	65.00 zł
146	Frontier Elite II	Gametek	PC	3,5'	386, 2MB RAM	36.60 zł	33.00 zł
147	Frontier Elite II CD	Gametek	PC	CD ROM	386, 2MB RAM	46.36 zł	42.00 zł
218	Guilty	Psygnosis	PC	3,5'	386DX40, 4MB	85.40 zł	78.00 zł
219	Guilty CD	Psygnosis	PC	CD	386DX40, 4MB	85.40 zł	78.00 zł
78	Hand of Fate (PL)	Virgin	PC	3,5'	386SX/25MHz, 2MB RAM,	67.10 zł	57.00 zł
148	Harpoon II	Three Sixty	PC	3,5'	386-25, 2MB RAM, 20MB HD	79.30 zł	71.00 zł
149	Hell CD	Gametek	PC	CD-ROM	486, 4MB RAM	103.70 zł	93.00 zł
150	Hired Guns	Psygnosis	PC	3,5'	386, 1MB RAM	36.60 zł	33.00 zł
151	Humans 2	Gametek	PC	3,5'	AT, 1MB RAM	36.60 zł	33.00 zł
72	IndyCar Racing	Virgin	PC	3,5'	386DX/25, 4MB, MCGA, 12MB HDD	56.12 zł	50.00 zł
152	Innocent	Psygnosis	PC	3,5'	1MB RAM	46.36 zł	42.00 zł
9	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	PC	3,5'	386SX/16, 4MB RAM, 11MB HDD, VGA	67.10 zł	57.00 zł
154	King's Table	Gametek	PC	3,5'	386, 1MB RAM	66.00 zł	59.00 zł
155	King's Table CD	Gametek	PC	CD-ROM	386, 1MB RAM	63.00 zł	57.00 zł
153	Kingmaker	US Gold	PC	3,5'	AT, 1MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
220	Kilk & Play	Europress	PC	3,5'	386, 4MB, VGA, mysz	85.40 zł	78.00 zł
73	Labirynth of Time CD	Electronic Arts	PC	CD ROM	386SX/16, 4MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
109	Lands of Lore	Virgin	PC	3,5'	386, 2MB RAM, VGA, 21MB HDD	85.40 zł	78.00 zł
110	Leisure Suit Larry VI	Sierra	PC	3,5'	386, 4MB RAM, VGA, 15MB HDD	73.20 zł	65.00 zł
158	Litil Divil	Gremlin	PC	3,5'	386, 4MB RAM	69.54 zł	62.00 zł
159	Litil Divil CD	Gremlin	PC	CD-ROM	386, 4MB RAM	69.54 zł	62.00 zł
157	Little Big Adventure CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	386-25, 4MB RAM, VGA	103.70 zł	93.30 zł
221	Magic Carpet	Electronic Arts	PC	3,5'	486DX50, 8MB	85.40 zł	78.00 zł
160	Magic Carpet CD	Electronic Arts	PC	CD ROM	386-25, 4MB RAM, VGA	109.80 zł	98.80 zł
222	Nascar Racing	Virgin	PC	3,5'	386, 4MB	73.20 zł	65.00 zł
223	NBA Live '95 CD	Electronic Arts	PC	CD	486DX40, 8MB	85.40 zł	78.00 zł
161	New World of Lemmings	Psygnosis	PC	3,5'	386, 4MB RAM	86.25 zł	75.00 zł
162	New World of Lemmings CD	Psygnosis	PC	CD ROM	386, 4MB RAM	78.32 zł	70.00 zł
111	NHL Hockey CD	Electronic Arts	PC	CD ROM	386/25, 4MB RAM, VGA	73.20 zł	65.00 zł
130	Nectropolis CD	Electronic Arts	PC	CD ROM	386/25, 4MB RAM, VGA	79.30 zł	70.00 zł
163	Nomad	Gametek	PC	3,5'	386, 4MB RAM	76.27 zł	68.00 zł
164	Novastorm CD	Psygnosis	PC	CD ROM	386SX, 4MB	70.30 zł	63.00 zł
79	Pacific Strike	Electronic Arts	PC	3,5'	386, 4MB RAM, VGA	67.10 zł	57.00 zł
12	Patriot	Electronic Arts	PC	3,5'	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	54.90 zł	50.00 zł
224	Piotrkow 1939	IPS CG	PC	3,5'	386SX, 2MB	56.73 zł	51.00 zł
13	Privateer	Origin	PC	3,5'	386/25, 4MB RAM, 20MB HDD	73.20 zł	65.00 zł
165	Quarantine	Gametek	PC	3,5'	386, 8MB	69.54 zł	62.00 zł
166	Quarantine CD	Gametek	PC	CD-ROM	386, 8MB	78.93 zł	70.00 zł
57	Return of the Phantom	MicroProse	PC	3,5'	VGA	61.00 zł	55.00 zł
15	Seal Team	Electronic Arts	PC	3,5'	AT, 640KB RAM, VGA	24.40 zł	22.00 zł
80	Seawolf	Electronic Arts	PC	3,5'	386SX, 4MB RAM, VGA	61.00 zł	55.00 zł
67	Shadowcaster	Origin	PC	3,5'	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	61.00 zł	55.00 zł
16	Space Hulk	Electronic Arts	PC	3,5'	VGA	64.66 zł	55.00 zł
75	Space Hulk CD	Electronic Arts	PC	CD-ROM	386, 4MB RAM, VGA	64.66 zł	55.00 zł
167	Star Crusader	Gametek	PC	3,5'	386, 2MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
168	Star Crusader CD	Gametek	PC	CD ROM	386, 2MB RAM	80.52 zł	72.00 zł
99	Subwar 2050 (polska wersja)	Microprose	PC	3,5'	386, 1MB RAM, VGA/MCGA	79.30 zł	60.00 zł
20	Syndicate (polska wersja)	Bullfrog	PC	3,5'	590KB RAM, VGA, 12MB HDD	69.54 zł	62.00 zł
69	Syndicate CD	Bullfrog	PC	CD-ROM	386, 4MB RAM, VGA	69.54 zł	62.00 zł
112	System Shock (PL)	Origin	PC	3,5'	486/33, 4MB RAM, 30MB HDD	103.70 zł	93.00 zł
225	System Shock CD	Origin	PC	CD	486DX33, 4MB, VGA	103.70 zł	93.00 zł
55	Task Force	MicroProse	PC	3,5'	386, 2MB RAM, VGA/MCGA	67.10 zł	60.00 zł
169	Tesserae	Gametek	PC	3,5'	386	63.56 zł	50.00 zł
170	The Journeyman Project CD	Gametek	PC	CD ROM	386, 8MB RAM	113.34 zł	93.00 zł
113	Theme Park	Electronic Arts	PC	3,5'	386, 4MB RAM, VGA/VESA, 18MB HDD	79.30 zł	70.00 zł
171	Transport Tycoon	MicroProse	PC	3,5'	386-20, 4MB RAM, VGA	85.40 zł	78.00 zł
82	UFO; Enemy Unknown	MicroProse	PC	3,5'	386/20MHz, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	67.10 zł	60.00 zł
115	UFO; Enemy Unknown CD	MicroProse	PC	CD ROM	386/20, 4MB RAM, VGA	103.70 zł	90.00 zł
23	Ultima Underworld II	Origin	PC	3,5'	386SX, 2MB RAM, 14MB HDD, VGA	73.20 zł	66.00 zł
226	US Navy Fighters CD	Electronic Arts	PC	CD	486DX/25, 4MB	103.70 zł	93.00 zł
172	Utopia	Gremlin	PC	3,5'	386, 2MB RAM	30.50 zł	27.00 zł
131	Wing Commander Armada	Origin	PC	3,5'	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	67.10 zł	60.00 zł
132	Wing Commander Armada CD	Origin	PC	CD-ROM	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	67.10 zł	60.00 zł
173	Wing Commander III CD	Origin	PC	CD-ROM	486-50, 8MB RAM, CD ds	183.00 zł	160.00 zł
227	Wings of Glory CD	Origin	PC	CD	486SX, 8MB	103.70 zł	93.00 zł
228	Wolfpack	NovaLogic	PC	3.5'	AT, 640KB, VGA	50.02 zł	45.00 zł
174	Wolfpack CD	NovaLogic	PC	CD ROM		80.52 zł	70.00 zł
229	X-COM (Polska wersja tekstu)	MicroProse	PC	3.5'	486DX33, 4MB, 10MB HDD	85.40 zł	78.00 zł
26	Xenobots	Electronic Arts	PC	3,5'	AT, 1MB RAM, VGA	42.70 zł	38.00 zł
175	Zool	Gremlin	PC	3,5'	386	36.60 zł	33.00 zł
177	Zool 2	Gremlin	PC	3,5'	386, 2MB RAM	46.36 zł	41.00 zł
178	Zool 2 CD	Gremlin	PC	CD ROM	386, 2MB RAM	50.02 zł	45.00 zł
176	Zool CD	Gremlin	PC	CD-ROM	386	46.36 zł	41.00 zł

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nosnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
83	Another World	Delphine Software	PC	3,5'	VGA	24.40 zł	22.00 zł
27	Birds of Prey	Electronic Arts	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
84	Budokan	Electronic Arts	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
179	Cadaver/Payoff	MicroProse	PC	3,5'	EGA/VGA	24.40 zł	22.00 zł
31	Dungeon Master	Psygnosis	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
198	F-19	MicroProse	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
86	Flashback	Delphine Software	PC	3,5'	VGA	24.40 zł	22.00 zł
100	Future Wars	Delphine Soft.	PC	3,5'	EGA/VGA	24.40 zł	22.00 zł
32	Harpoon	Electronic Arts	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
116	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
101	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
180	Hoyle Book of Games vol. 3	Sierra	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
181	King's Quest 1	Sierra	PC	3,5'	EGA/VGA	30.50 zł	27.00 zł
118	Lary I	Sierra	PC	3,5'	VGA	24.40 zł	22.00 zł
120	Legend of Valour	US Gold	PC	3,5'	VGA	24.40 zł	22.00 zł
88	Operation Stealth	Delphine Software	PC	3,5'	VGA	24.40 zł	22.00 zł
102	Pirates!	MicroProse	PC	3,5'	VGA	18.30 zł	16.00 zł
133	Police Quest	Sierra	PC	3,5'	VGA	30.50 zł	27.00 zł
40	Powermonger	Electronic Arts	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
87	Rampart	Electronic Arts	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
76	Risky Woods	Electronic Arts	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
42	Shadowlands	Domark	PC	3,5'	EGA/VGA	18.30 zł	16.00 zł
127	Space Quest I	Sierra	PC	3,5'	VGA	30.50 zł	27.00 zł
89	Wing Commander	Origin	PC	3,5'	VGA	18.30 zł	16.00 zł

Tabela B1. Bieżąca oferta ZIP Soft dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nosnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos '99	ZIP Soft	PC	3,5', 5.25'	AT, 640KBVGA	22.00 zł	18.50 zł

BOHATEROWIE Z PIEKŁ



Kiedy zapoznawałem się z propozycjami producentów komputerowych dotyczącymi gier role–playing, wydawało mi się, iż w tym roku oferta będzie raczej uboga. Ale potem, kiedy zacząłem systematyzować dane, okazało się, iż miłośnicy RPG mogą jednak liczyć na silne wrażenia. To, że gier nie będzie kilkadziesiąt, a zaledwie kilkanaście, nie jest bynajmniej świadectwem opieszałości firm. Po prostu wymagania konsumenta są w tej chwili tak duże, iż producent musi pracować nad programem o wiele więcej i o wiele ciężej niż kiedyś. Grafika, animacje, muzyka, alternatywne ścieżki scenariusza – to wszystko powoduje, iż stworzenie dobrej gry role–playing staje się przedsięwzięciem na wielką skalę. Na przykład firma Interplay chwali się, że prace nad grą Stonekeep zajęły programistom 25 lat (czyli 25 osób męczyło się przez rok tylko nad tym programem).

W 1995 roku będziemy mogli kupić zarówno gry nowe, jak i kontynuacje znanych cykli. Niestety, nie zobaczymy dalszego ciągu Eye of the Beholder, nie słychać też nic o Might and Magic VI. Ale za to już niedługo pojawią się na rynku Elder's Scrolls 2 (kontynuacja Areny zatytułowana DaggerFall), Ravenloft 2 (The Stone Prophet), Dungeon Master 2 (The Legend of Skullkeep) i Lands of Lore 2.

Obok firm wcześniej znanych z rolplejowych produkcji (Virgin, SSI, New World Computing) zobaczymy na rynku nowych producentów – np. Blue Byte (do tej pory najbardziej znany z serii Battle Isle), Domark, Grandslam czy Bullfrog. Wydarzeniem stanie się być może gra wg pomysłu Gary'ego Gygaxa, zatytułowana Hunters of Ralk. A to dlatego, że Gygax jest człowiekiem–legendą dla środowiska graczy RPG. On to stworzył system AD&D, a więc bez przesady można nazwać go ojcem role – play. Na niwie gier komputerowych Hunters of Ralk jest jednak debiutem Gygaxa.

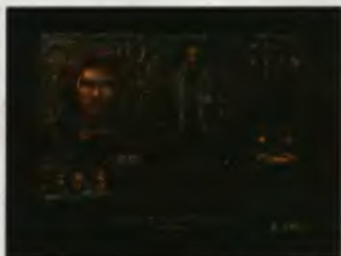


THE SEVENTH SWORD OF MENDOR

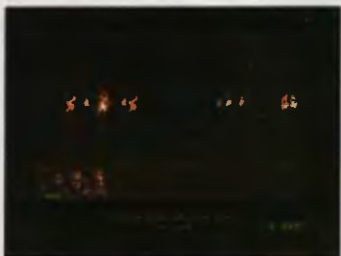


THE SEVENTH SWORD OF MENDOR

Nową tendencją na rynku staje się łączenie gatunków. I tak firma New World Computing wyda dwa programy będące pomostem pomiędzy RPG i strategią (Heroes of Might and Magic i Hammer of the Gods), Merit – grę przygodową z domieszką RPG, czyli Harvester, a Electronics Arts – RPG z elemen-



ALBION



ALBION



DUNGEON MASTER 2



HEROES OF MIGHT AND MAGIC

A RODEM


LANDS OF LORE 2



HEROES OF MIGHT AND MAGIC

tami zręcznościowymi pt. Cybermage. Absolutnie nowy pomysł zaprezentuje nam Bullfrog w grze Dungeon Keeper, w której gracz nie prowadzi grupy bohaterów przez labirynty i pułapki, a wręcz przeciwnie – strzeże podziemi przed obcymi przybyszami. Tak więc wcielamy się w potwora, a nie w jego pogromców.

Przyznam, że po zapoznaniu się z ofertą kilku firm, przejrzeniu informacji, screen shotów, slajdów i wersji demonstracyjnych mam już swoich faworytów. Oczywiście, rzetelnej oceny będzie można dokonać dopiero po obejrzeniu pełnych wersji gier, ale zaryzykujmy przedstawienie wstępnej oceny.

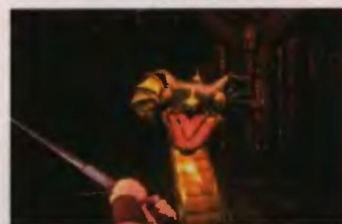
HEROES OF MIGHT AND MAGIC – połączenie strategii i RPG. W świecie Xeenu, znanym z cyklu Might and Magic, toczy się walka pomiędzy władcami poszczególnych krain. Gracz dowodzi wojskami, prowadzi walki przeciw lordom sterowanym przez komputer, zdobywa grody i miasta, rozbudowuje gospodarkę. Atutem tej gry jest wspaniała, wręcz wypieszczona grafika. New World Computing zapewnia też, że żadna rozgrywka nie będzie podobna do poprzedniej.


HAMMER OF THE GODS

STONEKEEP – gra zapowiadana od tak dawna, że pierwsza zapowiedź wręcz ginie w pomroce dziejów. Interplay chwali się, iż prace nad programem trwały 25 lat. Miałem okazję obejrzeć intro Stonekeep i przyznam, że czegoś tak rewelacyjnego jeszcze na rynku RPG nie było.

DUNGEON KEEPER – niezwykle interesujący pomysł. Nie sterujemy grupą bohaterów, mających pokonać Zło i przemierzyć bezkresne labirynty, lecz wcielamy się w Strażnika Podziemi, którego zadaniem jest zlikwidowanie wszystkich obcych, pragnących odkryć nasze tajemnice. Rozstawiamy potwory, przygotowujemy pułapki i tak dalej. Bardzo słusznie! Niech giną dobrzy paladyni!




STONEKEEP


STONEKEEP

SEVENTH SWORD OF MENDOR – gra zrealizowana przez węgierski team pod auspicjami firmy Grandslam. Grafika nie zachwyca, ale program wydaje się mieć bardzo rozbudowaną fabułę, stworzono też ogromny świat. A oto kilka danych: 250 metrów kwadratowych map, 22 podziemia, 5 miast, 300 rodzajów przedmiotów, 100 rodzajów broni, szczegółowy system charakterystyk bohaterów, 125 gatunków potworów, 100 czarów w dwóch systemach magicznych. Brzmi nieźle, prawda?


THE SEVENTH SWORD OF MENDOR

Jacek Piekara

NEWS

CONAN THE CONQUEROR

Na podstawie przygód Conana barbarzyńcy z Cimmerii, którego literacką postać stworzył Robert Howard, powstaje gra przygodowa pod tytułem Conan the Conqueror. Program będzie mieszanką kilku stylów, z izometryczną grafiką, elementami czysto zręcznościowymi oraz mnóstwem zagadek do rozwiązania (w stylu Darkmere). Producent: Arcane Software. Termin: lato 1995. Komputer: Amiga, PC. (rs)

EVIL'S DOOM

Kolejna gra podobna do Dungeon Master. Olbrzymie podziemia (podobno pięć razy większe niż w DM), fabuła oparta na nieco demonicznym wątku, renderowane obiekty, dużo czarów i magicznych przedmiotów – to powinno ucieszyć każdego fana RPG. Ewenement stanowi rozdzielczość w jakiej została wykonana gra – 640x512 (nawet na A500!). Producent: Black Legend. Termin: lato 1995. Komputer: Amiga, PC. (rs)

TOWER OF THE SOULS

Klasyczny action adventure z ładną, izometryczną grafiką. Podstawowe zalety tego programu to: bardzo pomysłowy system sterowania, oryginalny sposób przygotowywania i rzucania czarów, a także wciągający scenariusz i solidne wykonanie. Producent: Black Legend. Termin: lato 1995. Komputer: Amiga, PC. (rs)

DARK STRIKE

Dziwaczna strzelanina. Choć ładnie wykonana, zupełnie nie nadaje się do grania, a to za sprawą stopnia trudności i sposo-



bu sterowania statkiem. Z nieznanych powodów autorzy pozbawili gracza możliwości wykonywania jakichkolwiek precyzyjnych manewrów. Jak oszalały bujasz się od brzegu do brzegu ekranu i czekasz, aż Cię wykończą, co zresztą nie trwa długo. Szkoda, bo mogło być całkiem ładnie. Producent: Prism. Termin: już jest. Komputer: PC. (Alx)

EPIC PINBALL DELUXE

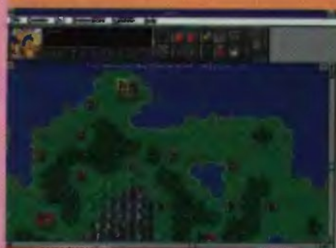
Dwanaście wspaniałych stołów z klasycznej serii Epic Pinball wydanych razem – plus



dodatkowo stół nr 13, African Safari. Choć przy Psycho Pinball wszystko blednie, ale jeśli ktoś w ogóle nie zna fliperów firmy Epic, powinien ten zestaw zobaczyć. Znajdzie tam parę bardzo ciekawych i historycznie ważnych stołów. Producent: Epic Megagames. Termin: już jest. Komputery: PC, PC CD-ROM. (A&G)

LEGIONS FOR WINDOWS

Okienkowa produkcja, przeróbka wcześniejszej gry dla DOS. Pozwala zagrać rolę starożytnego władcy (sporo scenariuszy do wyboru). W zarządzaniu państwem silnie zaznaczono wątek



ekonomiczny, ale głównie podkreślono aspekty militarne. Ciekawa grafika, całość interesująca. Producent: Mindscape. Termin: już jest. Komputer: PC. (Alx)

LEMMINGS FOR WINDOWS

Lemmingi jako temat gier komputerowych eksploatowane są aż do przesady. Lada moment pojawią się Lemmings 3D (jest już całkiem nieźle działająca beta–wersja), zaś teraz możemy pograć w tę wspaniałą grę w wersji dla MS Windows. Wielkich różnic ani nowości nie ma – gdy ktoś lubi małe, chomikopodobne stworzonka, będzie się nieźle bawił.



Producent: Psygnosis. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (A&G)

MACHIAVELLI: THE PRINCE

Ta gra – to remake znakomitej (choć, Bóg jeden wie dlaczego, niezbyt popularnej) gry Merchant Prince firmy QQP.



Nieuświadomionym przypominamy, że MP to gra handlowa, pod względem interfejsu (i nie tylko) mocno podobna do Cywilizacji. Wcielasz się w postać weneckiego kupca, zaś polityka (którą należy prowadzić w myśl założeń tytułowego autora) ma dla Ciebie nawet większą wagę niż pieniądze. Świetna gra, szkoda że tak mało (a właściwie wcale) zmieniona w stosunku do pierwowzoru. Pełny opis za miesiąc. Producent: MicroProse. Termin: już jest. Komputer: PC, PC CD-ROM. (A&G)

VIRTUAL POOL

Kolejne wariacje na temat bilardu zapowiadają się rewelacyjnie: praca w trybie SVGA,



znakomita muzyka, wektorowa grafika przestawiająca nie tylko stół, ale także całą salę. W wersji CD – full talking, multimedialna historia bilardu, renderowana grafika i mnóstwo innych dodatków. Czekamy z utęsknieniem. Producent: Interplay. Termin: lato 1995. Dystrybucja w Polsce (wersja CD): CD Project. Komputery: PC, PC CD-ROM.

(A&G)

THE PURE WARGAME

Rzeczywiście „czysta" gra wojenna. Rozbudowana, skomplikowana, ale w miarę prosta w obsłudze. Ascetyczna graficznie





(EGA)), za to ze świetną muzyką. Scenariuszy jest osiem, wszystkie z czasów ostatniej wojny (Sycylia, Arnhem, Kanev, Kreta itd.) – każdy z nich związany jest z operacjami powietrzno–desantowymi. Gra doskonała w każdym calu. Producent: QQP. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

VINYL GODDESS FROM MARS

Niech Was piękny screen tytułowy nie zwiedzie, sama gra wygląda znacznie gorzej. Zręcz-



nościówka w stylu Commandera Keena (widok z boku, a w niektórych momentach z góry) może się spodobać maniakom, ale raczej nie normalnym ludziom. Jedyny plus to fakt, że pierwsza misja dostępna jest jako shareware. Producent: Union Logic/Six Pounds Sledge. Termin: już jest. Komputer: PC. (Alx)

WORLD EMPIRE II

Uproszczona do granic możliwości, ale szalenie wciągająca gra strategiczna pod Windows. Wcielając się w postać ambitnego dyktatora – walczysz z konkurencją, aby podbić świat. Ca-



łość nieźle opracowana graficznie, a przy tym wzbogacona o elementy edukacyjne (nauczysz się nazw stolic państw świata). Producent: Viable Software Alternatives. Termin: już jest. Komputery: PC. (Alx)

BREAKFREE

Co wyjdzie z połączenia Arkanoida i Wolfensteina? Break-



Free – trójwymiarowy arkanoid, w którym sytuację widzisz z pozycji paletki. Pomysł jest genialny, wykonanie troszkę słabsze. Zapewniona niesamowita zabawa na ładnych parę godzin. Istnieje też wersja shareware. Producent: Software Storm. Termin: już jest. Komputer: PC. (Alx)

OUTER RIDGE

Fantastyczna trójwymiarowa strzelanina. Latając statkiem kosmicznym niszczysz asteroidy.



Sporo rodzajów broni, szybka akcja. Obiekty są wspaniale renderowane, muzyka na GUS po prostu zabija. Cała grafika w podwyższonej rozdzielczości 640x400. Niesamowita gra, aż dziw bierze, że to produkcja shareware'owa, a nie dzieło poważnej firmy. Producent: John McCarthy. Termin: już jest. Komputer: PC. (Alx)

DESCENT v.1.4

No, to mamy rewolucję, Szanowni Państwo. Pierwsza gra doomopodobna z grafiką SVGA. Nowy Descent w wersji zarejestrowanej oferuje, poza kilkoma



mniej istotnymi bajerami, możliwośc pracy w rozdzielczościach od standardowej 320x200 aż do 640x480. Tę ostatnią udźwignąć może tylko solidny Pentium z dobrą kartą graficzną i dużą ilością pamięci (na DX2/66 nie da się grać, na DX4/100 jest wolnawo), ale za to grafika wprawia w stan zbliżony do lewitacji i przeżyć erotycznych. Koniecznie zobaczcie! Producent: Interplay. Dystrybutor (tylko wersja VGA): CD Projekt. Komputer: PC. (A&G)

IPS COMPUTER GROUP

W lecie 1995 r. wyjątkowo bogatą ofertę proponuje nam firma IPS: NBA'95 (rzecz jasna – koszykówka), Pyrotechnica (połączenie Descenta i Inferno), Retribution (Comanche przyszłości), Aces of the Deep (symulator łodzi podwodnej), K-50 Hokum (symulator helikoptera), The Lost Eden (przygodówka), Full Throttle (przygodówka z elementami zręcznościowymi), Jungle Strike (zręcznościówka znana z Amigi), Super Street Fighter Turbo (rozbudowana wersja znanej bijatyki), Flight Unlimited (symulator lotu), Across the Rhine (strategia wojenna), Frontier II (nie trzeba wyjaśniać).

Niedługo można się też spodziewać interaktywnego filmu przygodowego pt. Phantasmagoria – siedem dysków kompaktowych, absolutny rekord w historii gier komputerowych. Wszystkie gry na PC, PC CD-ROM. (jp)

POLE POSITION

Wśród najróżniejszych managerów prawdziwym rodzynkiem może być gra Pole Position firmy Ascom, przenosząca nas w świat wyścigów Formuły I. Gra jest wręcz naszpikowana elementami strategiczno–ekonomicznymi, wśród których znajdziemy operacje finansowe, inwestowanie w kierowców i nowe technologie oraz wiele, wiele innych. Całość ma być okraszona spektakularnymi fragmentami filmów z prawdziwych wyścigów. Producent: Ascom. Termin: lato 1995. Komputer: Amiga, PC. (rs)

LOST ADMIRAL II

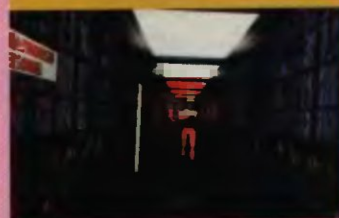
Gra bardzo podobna do pro-



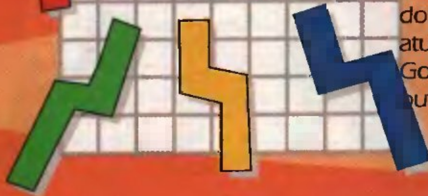
gramu Perfect General II. Tu jednak gracz toczy walkę o panowanie nad morzami. Producent: QQP. Termin: lato 1995. Komputer: PC, PC CD-ROM. (jp)

ALLEGIANCE

Na podstawie zdjęć i wiadomości o grze można by domnie-



mywać, iż mamy do czynienia z kolejnym następcą Wolfensteina. Oto młody Amerykanin wysłany przez rząd, dostaje zadanie rozprawienia się z kartelem narkotykowym. Teksturowana grafika,



bardzo przypominają zwykłą platformówkę (i to średnią pod względem grafiki). Zręcznościowe opcje w fazie walki, liczne skomplikowane zagadki oraz dobra muzyka – to mają być atuty programu. Producent: U.S. Gold. Termin: lato 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

CHAOS ENGINE II

Kontynuacja znanej gry zręcznościowej. Tym razem musisz rozprawić się ze złym baronem



Fortesque. Liczne walki, zbieranie skarbów, zagadki do rozwiązania. Możemy wybierać miejsce akcji spośród pięciu światów. Producent: Bitmap Brothers. Termin: lato 1995. Komputer: Amiga 1200. (jp)

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Niezwykle rozbudowany manager piłkarski. Gracz może się nawet zajmować rozbudową przystadionowej infrastruktury, takiej jak bary czy sklepy. Poza



tym interaktywne, animowane akcje meczowe, bogaty rynek transferowy, konferencje prasowe i informacje z mass mediów, pomoc komputerowego asystenta. Producent: Impressions. Termin: lato 1995. Komputer: Amiga 500, Amiga 1200, PC. (jp)

oczywiście, 3D – 10 misji do wypełnienia, możliwość grania wielu osób poprzez sieć. Producent: Team 17. Termin: lato 1995. Komputer: PC, PC CD-ROM. (jp)

FAIRWAY TO HEAVEN

Gra obca nam nieco kulturowo, czyli golf. Producent zwraca uwagę przede wszystkim na



niezwykłą grafikę i możliwość obserwacji z kilku kamer. Gra zawiera też porady ekspertów i wywiady z najsłynniejszymi graczami. A więc raj golfisty. Producent: Gametek. Termin: maj 1995. Komputer: PC, PC CD-ROM. (jp)

ZORRO

Bohater słynnego serialu tym razem pojawia się na ekranach naszych monitorów. Zorro – to



program reklamowany jako cinematic action adventure, ale szczerze mówiąc zdjęcia jakoś

KRONIKA TOWARZYSKA

Zlot Atarowców

W dniach 4–6 sierpnia 1995 r. odbędzie się Międzynarodowy Zlot Użytkowników Atari (wszystkich typów). Impreza odbędzie się w Ornecie, w Miejskim Domu Kultury przy ulicy 1. Maja. W czasie zlotu przeprowadzone zostaną konkursy na grafikę, demo, intro i muzykę w różnych formatach. Wśród nagród są m.in.: komputer Atari 1040 STe i kilka konsol Lynx II. Przewidywana liczba uczestników wynosi ok. 400 osób i rośnie. Gwarantowana dobra zabawa. Po szczegółowe informacje prosimy dzwonić:

XL/XE – Michał Michałowski (058) 46-34-67 (Gdańsk)

XL/XE – Sebastian Igielski (022) 38-76-82 (Warszawa)

ST i wyżej – Artur Borkowski tel. w. 333/0-506-6260 (Orneta)

St i wyżej – Piotr Kowalczyk (075) 54-503 (Jelenia Góra)

Organizatorzy: QuaST Club, ul. Sportowa 3b/4, 14-510 Orneta; Towarzystwo Przyjaciół Ornety, ul. Mickiewicza 1, 14-510 Orneta; Miejski Dom Kultury, ul. 1. Maja, 14-150 Orneta.

Redakcja Gamblera przewiduje obecność swojego przedstawiciela na zlocie atarowców. (ws)

INTEL OUTSIDE Party 2

W dniach 29–30 sierpnia w Klubie Studenckim „Stodoła" odbędzie się kolejny zlot komputerowy, organizowany przez warszawskie grupy UNION i MYSTIC. Biorąc pod uwagę duży sukces ubiegłorocznego zlotu (ponad 500 przyjezdnych) możemy mieć nadzieję, że tegoroczne party będzie równie udane, jak poprzednie. Organizatorzy gwarantują dużo ciekawych atrakcji w postaci najprzeróżniejszych konkursów, koncertów oraz pokazów filmów Manga oprócz standardowych konkursów odbywających się na tego typu zlotach, czyli: demo, intro, graphix i music compo. Mimo nazwy, sugerującej ukierunkowanie zlotu tylko dla amigowców – pececiarze również będą mogli wziąć udział w zlocie (ze swoim sprzętem). Organizatorzy nie gwarantują jednak żadnych specjalnych konkursów tylko i wyłącznie na PC. Wszyscy zainteresowani udziałem w copy party proszeni są o kontakt z organizatorami w celu zarezerwowania sobie miejsc (to tylko dla dużych grup komputerowych): Party Hot-Line 090206684, zaś potwierdzenia prosimy przesyłać listownie pod adresem: Mr.Root of Union, P.O.Box 23, 05-807 Podkowa Leśna. Party jest sponsorowane przez firmę ESCOM. (rk)

ART ZINE SHOW

Punkt 18.00 w warszawskim kinie TĘCZA rozpoczęła się historyczna impreza alternatywnego młodzieżowego ruchu artystycznego – Pierwszy (może ostatni) „międzynarodowy" festiwal Art Zinów. Wśród fali dźwięków i rytmów Wojtka Żmudy (Schistosoma) imprezę rozpoczął legendarny Pavique (Lampa i Iskra Boża) prezentując się w postaci konferansjera. Do Tęczy zjechali twórcy poezji i prozy podziemnych Art Zinów lat 80. i 90. Andrzej Rodys (LiIB) – sentymentalne wiersze bez rymów. Kazik Malinowski – liryczne wiersze z rymami. Swoją twórczość zaprezentowali także: Miłosz Rynarzewski (Kobieta) – ujął swoimi tekstami, Janek Suszek, Exkluziv, Janek Sobczak (Tytuł Dzień Doblyy), Jacek Podsiadło i Dobry Jaśko. Niezdrowe podniecenie wzbudził swoimi „wulgarystycznymi" wierszami (?!) Artur Cezary Krasicki.

Nie obyło się bez muzyki. Wystąpiły kapele: Joanna Makabresku, Pidżama Porno i Rozkrock. Najlepiej została przyjęta Pidżama – wśród tańczących pogo szalejący fani rzucali się ze sceny. Przerywniki wypełniały produkcje Zyggiego Stardusta dla TV Zielonej Góry. W czasie show Kazik Malinowski wręczył Arturowi Cezaremu własnoręcznie wykonaną statuetkę Złotego Prącia 1995. Przez cały czas trwania imprezy można się było zaopatrzyć w wydawnictwa w specjalnie przygotowanym kiosku.

Wspaniale, że istnieją jeszcze takie imprezy młodzieżowe, gdzie w dobranych proporcjach można posłuchać muzyki i twórczości młodych, zbuntowanych poetów. Przepełniona sala (koszt wstępu 5 zł) potwierdza, że ducha to jeszcze mamy. (KK)



Konkurs JAJCO wyniki

Świąteczny konkurs JAJCO (Gambler 4/95) autorstwa **Przemka Ścierskiego** był trudniejszy od poprzedniego tego typu (Ślimak z 12/94 Gamblera), ale nie zraziło to naszych wiernych Czytelników. Tylko 10 uczestników konkursu na 160 startujących nadesłało nieprawidłowe rozwiązania. Aby wziąć udział w losowaniu Nagrody Głównej należało podać oba hasła – rozwiązania konkursu:

1. **GIERCOWANIE TO WYBRAŃCÓW POWOŁANIE.**
2. **JAGUAR WSZAK NIEWIELKI MA SUPERGIERKI.**

Uroczyste losowanie nagród przeprowadziliśmy 25 maja 1995 r. Nagrodę Główną – konsolę 64-bitową **Jaguar** wylosował **Dawid Galas** z Krakowa. Nagrodę tę ufundowała firma **Consumer Electronics Trade**, Wrocław, ul. Wieczysta 141/2, tel./fax (071) 68-86-56.



Nagrodę Dodatkową – przenośną kolorową konsolę **Lynx**, również ufundowaną przez firmę **Consumer Electronics Trade** z Wrocławia, wylosował **Leszek Skuza** z Kętrzyna.



Nagrody w postaci licencyjnych gier komputerowych wylosowali: **Radosław Gruba** z Wrocławia, **Konrad Każmirek** z Krzeszowic, **Łukasz Kmiotek** z Bielawy, **Jan Malczewski** z Puław i **Bartosz Pękala** z Lęborka. Gry: 1942 PAW, Lands of Lore, Pacific Strike, Privateer oraz System Shock ufundowała firma **IPS Computer Group**, Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66, 642-27-68, fax 642-27-69.





Roczne prenumeraty Gamblera, ufundowane przez Wydawnictwo Lupus, wylosowali: **Jacek Borys** z Raciborza, **Anna Dondera** z Wyszkowa, **Tomasz Kosior** z Mielca, **Przemysław Kozłowski** z Kowalowa, **P. Lenartowicz** z Oleśnicy, **Jarosław Makowski** z Nidzicy, **Dawid Oszkiewicz** z Wir, **Zuzanna Rutkowska** z Poznania, **Bogusław Staniszewski** z Łomży i **Arkadiusz Szewczyk** z Elbląga.

Szczęśliwcom serdecznie gratulujemy! Dziękujemy wszystkim za nadesłane życzenia, uwagi krytyczne i propozycje...

Mirek Domosud

Otello – i wszystko gra

Planowany na lipiec koniec maratonu pod hasłem „wszystkie programy duże i małe grające w Otello" nie powiódł się. Wielostopniowe eliminacje oraz wszechstronna ocena konkursowych programów trwają nadal. Obecnie rozgrywane są półfinały (16 najlepszych programów), tak więc ciągle nie wiadomo, komu przypadną nagrody (choć po dotychczasowych wynikach już widać rysującą się czołówkę).

Otwartą sprawą jest także przyznanie nagrody za walory artystyczno-funkcjonalne. Duże wrażenie robi oprawa jednego z programów ogrywającego pliki .fli na starcie, ale i inne programy nie pozostają zbytnio w tyle – ciesząc oko, ucho i nie męcząc obsługą.

Za miesiąc przedstawimy rozstrzygnięcie tej imponującej batalii. Szczegółowe wyniki w postaci dokładnego raportu z rozgrywek wraz z oceną programów zostaną rozesłane do wszystkich uczestników konkursu. Na łamach Gamblera pojawi się jedynie skrótowe omówienie zawodów i ocena najlepszych, wybranych programów.

Andrzej Majkowski

UWAGA: Wyniki konkursu **Prima Aprilis** przedstawimy w numerze sierpniowym. Nadesłane odpowiedzi zaskoczyły nas tak, że dotąd nie możemy się pozbierać. (Red.)

OKO BEHOLDERA
rozwiązanie konkursu

Niestety, pytania okazały się za trudne. Do redakcji przyszła tylko jedna odpowiedź (!!!), w dodatku zawierająca jedynie 2 poprawne odpowiedzi (na cztery). Ale nagroda (gra ufundowana przez firmę IPS Computer Group) zostaje przyznana za odwagę. Adam Obszyński proszony jest więc o kontakt z redakcją, bo nie napisał, jaki ma komputer.

A oto prawidłowe odpowiedzi:

Galadorn – film Willow,
Leahandria – gra Magic Candle 2,
Denethor – powieść „Władca Pierścieni" Tolkiena,
Yennefer – cykl o wiedźminie Sapkowskiego.

Jacek Piekara

G A L E R I A

Jest taki międzynarodowy konkurs, w którym może wziąć udział każdy komputerowy artysta do lat 26. To Young Electronic Arts – Europejski Konkurs Sztuki Komputerowej Młodych. Autorem konkursu jest nieżyjący już wybitny artysta niemiecki, Anton Bubenik. Dzięki osobistemu zaangażowaniu Zdzisława Pokutyckiego z Wrocławia – już od 1990 r. organizowana jest polska edycja tego konkursu. Z wydanego na CD-ROM przez firmę EL-PRO z Wrocławia zbioru komputerowych obrazów z lat 1990–1994 YEA, pozwoliłem sobie wybrać najciekawsze i najbardziej reprezentatywne – moim zdaniem – prace. Jest to także moje pożegnanie z Galerią Gamblera, którą miałem zaszczyt prowadzić od pierwszego numeru pisma.

Glob - Przemysław Bartolik



Scena - Michał Boduch



Dom - Michał Moćko

W Galerii Gamblera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą swoje miejsce w Galerii.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.
3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody - niespodzianki.

Paris 1894 - Piotr Barszczowski



W matni - Tomasz Wawrzyczek

